ミニキャラクターの描き分け

宮月もそこ／角丸つぶら［著］

ほんわか
2.5／2／3頭身編

ミニキャラクターの描き分け
宮月もそこ／角丸つぶら
［著］
ほんわか
2.5／2／3頭身編

ミニキャラクターの描き分け

宮月もそこ／角丸つぶら［著］

ほんわか 2.5/2/3頭身編

ミニキャラクターの描き分け
ほんわか2.5／2／3頭身編

目次

第5章 ミニキャラの気持ちを表現しよう

第6章 実践編 ペンを持って描いてみよう!

「描き分け」を意識すると、ミニキャラはもっとかわいくなる!

マンガやアニメのキャラクターを描くとき、みなさんはどんなことを考えていますか。

多くの技法書では、「頭身」を決めることが大切と教えています。一般的な人物は、身長が頭の長さの6個分ある6頭身。理想体型の人物は7～8頭身くらいとされています。これらの頭身を最初に決めることで、頭でっかちになったり小さくなりすぎたりバランスが崩れることを防げるのです。「標準体型の6頭身くらいで描こう」「スマートな8頭身のモデル体型にしよう！」などなど、頭身を考えて描いている人は多いことでしょう。

でも、デフォルメしたミニキャラを描くときは“なんとなく”描いてしまう人が多いようです。その結果、「なんだかバランスが変」「ちょっと不気味な感じがする」「描くたびに印象が違って見えてしまう」……そんな悩みを抱えてしまうことがあるようです。

ミニキャラでも、頭身を意識して描き分けることはとても大切。本書では、ミニキャラを2.5頭身、2頭身、3頭身の3種類に分けて、それぞれの描き方を解説していきます。

頭でっかちでチビなかわいさがある2頭身。手足が長めで動かしやすい3頭身。バランスの取れた2.5頭身……。ミニキャラは頭身ごとにそれぞれ違った魅力を持っています。これらの描き分けができるようになれば、あなたのミニキャラはもっともっとイキイキと動き出すことでしょう。

さあ、今すぐにペンと紙を用意しましょう。本書を読み進めながら、実際に手を動かして描いてみてください。自分だけのミニキャラクターが動き出す、楽しいお絵かきタイムの始まりです！

第1章

ミニキャラの基本から始めよう

ミニキャラにはどんな種類があって、それぞれどんな特徴があるのか。リアルなキャラとの違いは何か。どんなコツをつかめばいいのか……。この章では、ミニキャラを描くための基礎について考えていきましょう。

ほんわかキュートなミニキャラを描こう！

かわいくて、見ているだけで楽しくなる。ほんわかハッピーな気持ちになれる……。
ミニキャラはキュートで魅力たっぷり！　だけど、上手に描けない悩みを抱えている
人は多いようです。ミニキャラをかわいく描くには、どうすればいいのでしょうか。

**コツを覚えれば
素敵に変わる！**

ミニキャラの描き方でよく聞く悩みは、「バランスが変でかわいく見えない」「なんだか硬そう」などなど。本書では、バランスよく描くコツや、いかにもやわらかそうな感じに描くコツを紹介していきます。

▶▶▶コツを押さえた描き方例

Before

頭身の高いキャラの描き方そのままにミニキャラを描いた例。バランスが悪くて、体も硬そう……。

After

頭身の低いキャラに合った体型バランスにして、デフォルメのコツを押さえれば、やわらかそうでキュートに！

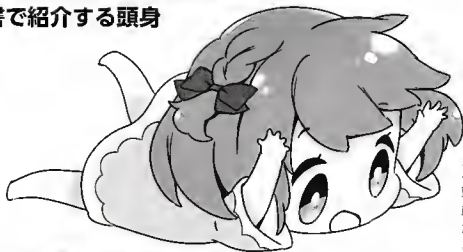
Before

After

本書で紹介するコツをつかめば、髪や服のない素体の段階からかわいく描けるようになります。

頭身ごとに描き分ける

ミニキャラにはいろいろな頭身があって、それぞれに違った魅力を持っています。本書では2.5頭身を中心に、2頭身、3頭身を含めた3種類の描き分けを紹介していきます。

▶▶▶本書で紹介する頭身

2頭身
頭でっかちでキュートさNo.1!顔が大きいので、笑ったり泣いたり、いろんな表情を見せることができます。

2.5頭身
2頭身と3頭身のいいとこ取り。かわいさと動かしやすさのバランスが取れた頭身です。

3頭身
初心者でも取っつきやすく動かしやすい頭身。体が小さすぎないので、服装を素敵に見せられる長所もあります。

やわらかい線を描くために……線も個性です

やわらかな線でミニキャラを描くと、守ってあげたくなるようなかわいさを表現することができます。やわらかな線をきれいに描く方法をマスターしましょう。

引きたい線をイメージしてから描く

きれいに線を描くコツは、描く前に引きたい線をイメージすること。イメージした線を紙の上に再現できるように、手の力をコントロールすることです。

▶▶▶線を引きやすい方向

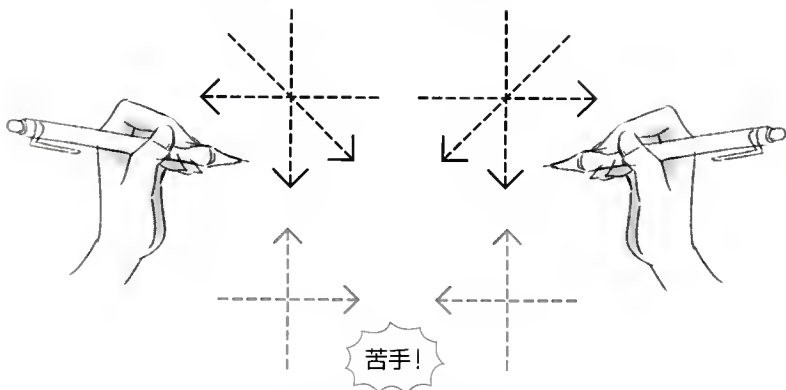
右利きか左利きかによって、線を引きやすい方向は変わります。実際にペンを持って、線を引く練習をしてみましょう。

左利き

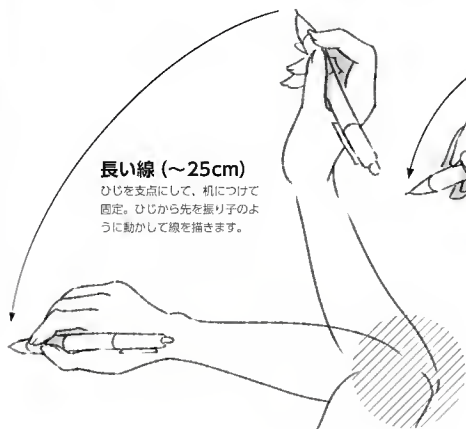
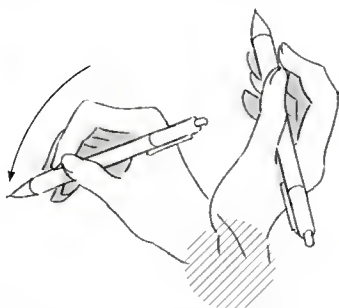
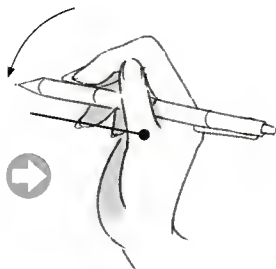
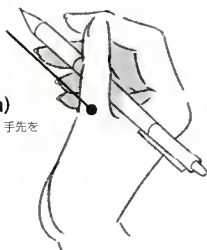
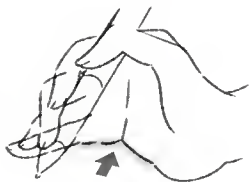
左上から右下、右から左、上から下が線を引きやすい方向です。

右利き

右上から左下、左から右、上から下が線を引きやすい方向です。

苦手！

左利きの人は左から右、右利きの人は右から左が描きにくい方向。下から上のペン運びはどちらの利き手も苦手です。

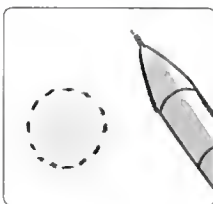
▶▶▶手の動かし方

支点を決め、手を振り子のように動かして線を描きます。支点は描く線の長さによって変わります。

ペン先を見るのではなく「動かす先」を見て描く

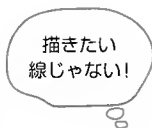
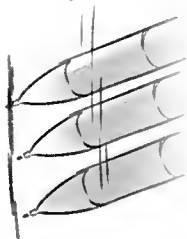
線を描くことに慣れないうちは、どうしてもペン先を見てしまいがち。ペン先ではなく、これからペンを「動かす先」を見て、全体を把握しながら描く練習をしてみましょう。シャープペンでもペンタブレットの場合でも、練習方法は同じです。

▶▶▶ペン運びの手順

1
何もない紙にいきなり描くのではなく、どんな線を描きたいかを想像します。

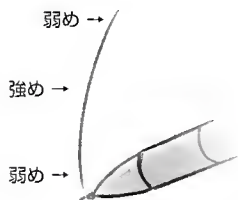
2
ここでは、やわらかくて短めの曲線をイメージ。線が引きやすい方向を考えます（ここでは右上→左下）。

3
右上にペンを置いたら、ペン先ではなく「動かす先」を見て、再び線をイメージ。

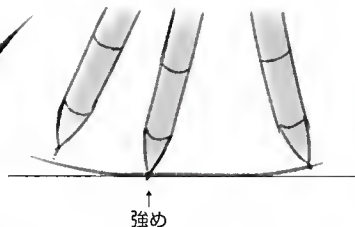
4
イメージを形にするように、1回で線を引きます。

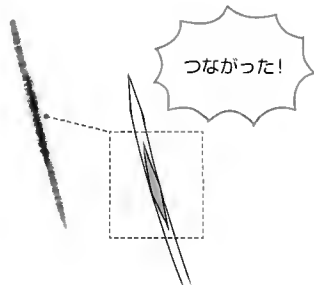
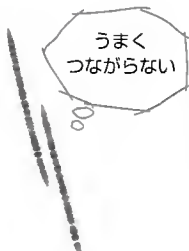
イメージができていないと……

手順1でいきなり描くと、探り探り線を描くことになって、きれいな線になりません。

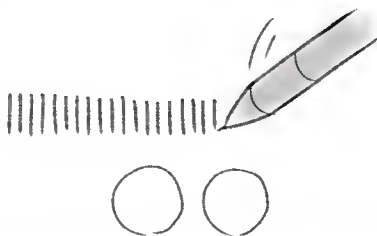
手順3で線の終着点だけを見ていると、線は描けてもイメージ通りになりません。

ペン先だけを目で追っていると、どこへ進めばいいかつかめず、迷走してしまいます。

▶▶▶筆圧の強弱のつけ方

線を描くときは、真ん中あたりの筆圧が一番強くなるようにペンをコントロールします。

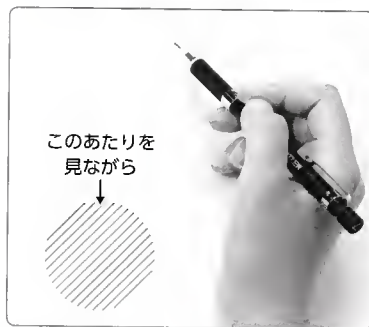
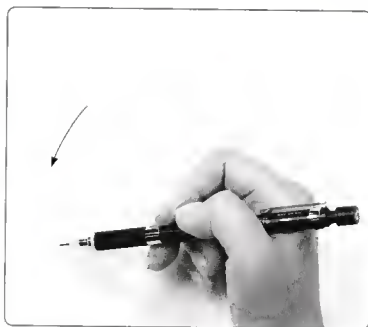
線を拡大した図。筆圧の強い真ん中あたりの線が最も太くなります。

ペン運びを横から見ると、このようになります。真ん中あたりで一番強くペンを走らせます。

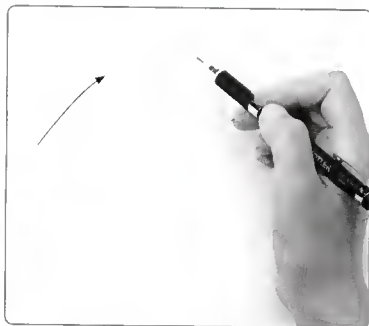
ペンのコントロールや筆圧の調節が上達すると、線をきれいにつないで描くことができるようになります。

イメージ通りの線が描けるようになる練習方法

練習を始めて間もないころは、なかなかイメージ通りの線が引けないものです。ウォーミングアップとして、同じ長さ・幅の短い線をできるだけ早く引く練習をしてみましょう。円をイメージしてから描く練習もおすすめです。イメージ通りのきれいな円が描けたなら、ペンをコントロールできるようになった証です。

基本のペン運びを練習してみる

実際にシャープペンを持って、動かし方を練習してみましょう。P9で解説した「支点となる部分」を紙や机にしっかりとつけて、ペンを安定させて描いていきます。

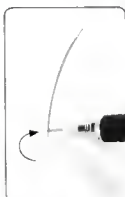
▶▶▶長めの線を描く練習

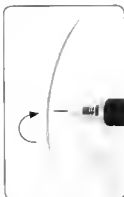
長い線をひと筆で描けるようになると、表現の幅が広がります。ガサガサと何度も線を重ねる描き方に慣れている人も、ぜひ練習してみてください。

支点となる手首を紙や机にしっかりとつけて、ペンを運ぶ先（ここでは左下）を見ながらペンを置きます。

やわらかな曲線をしっかりイメージしてから、手首のスナップを利かせるようにして一気に線を描きます。

やや描きにくい方向ですが、左下→右上も練習してみましょう。先ほどとは反対の弧をイメージしてペンを置きます。

一気にペンを走らせます。空中で何度かペンを動かし、感覚をつかんでから描くのもおすすめ。

▶▶▶線をなめらかにつなぐ練習

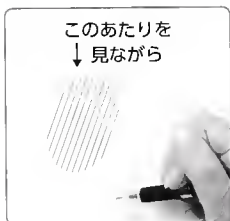
ひと筆で描き切れない線をきれいにつないでみましょう。ここでは筆圧のコントロールが重要になります。

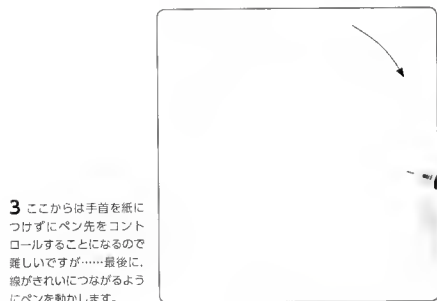
1 P11を参考に、「弱→強→弱」の力加減で線を引きます。

2 1で描いた線の太い部分にペン先を当て……

3 再び「弱→強→弱」の力加減で描きます。

4 再び太い部分にペンを当て……

5 最後にスッと力を抜いた線を描きます。

▶▶▶円を描く練習

大きな円を描くときは紙を回して線を引きやすい方向で描いてもOKですが、ここでは紙を動かさずに描いてペンのコントロールを学びましょう。

1 P12と同じように、手首のスナップを利かせて左上に曲線を描写。

2 なんとなく描くと円がゆがむので、しっかり円をイメージしてペンを動かします。

3 ここからは手首を紙につけずにペン先をコントロールすることになるので難しいですが……最後に、線がきれいにつながるようにペンを動かします。

デフォルメ描写のポイントをつかもう

ミニキャラを描くには、リアルな人物を変形させる「デフォルメ」の描写が必要です。ここではミニキャラをかわいく描くためのデフォルメについて、具体的に見ていきましょう。

デフォルメのコツは「強調」と「省略」

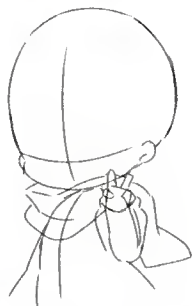
リアルなキャラクターを単純に小さくしただけでは、かわいいデフォルメになりません。頭や瞳などのパーツは「強調」し、逆に鼻や首などのパーツは「省略」する。これがキュートなデフォルメのコツです。

キャラクターの個性を示すアクセサリーは、大きめに強調して描いて目立たせます。服装や持ち物などは、細かいディテールを省略して描きます。

強調する部分

省略する部分

服の細かい
ディテール

服やパーツが重なるときは、手前にくるものを優先的に描きます。

腕→マフラー→顔の順で重なっています。

頭身別の描き分け

頭身に合わせてデフォルメの度合いやバランスを変えることで、それぞれに異なる魅力を持ったミニキャラを描き分けることができます。描きたい頭身に合わせたデフォルメ方法をマスターしていきましょう。

それぞれの頭身がどの程度デフォルメされているか比較してみましょう。

2頭身

一番デフォルメの度合いが強い頭身。頭や瞳を一番大きく描き、細かいディテールは極力省きます。どこを省略し、どこを残すのかよく考えて描くことが大切。

2頭身と3頭身の中間。目の位置はやや下でほっぺもぷっくりキュートですが、体が小さくないので服装で魅せることもできます。

▶▶▶3頭身は2種類！

3頭身

デフォルメの度合いが極端ではないので、初心者でも取っつきやすい頭身。頭部は6～7頭身のキャラにも合わせられます。

3頭身（子ども体型）

3頭身の幼児を意識したデフォルメ。首や肩幅、手足の先をしっかり描き、服や髪のディテールも残します。

体型の違いを素体でチェックする

ミニキャラから服や髪を取り除いた素体を描いてみると、体型のバランスが頭身ごとに違うことがよくわかります。それぞれの頭身の素体を比べてみましょう。

2.5頭身

基本タイプ

お尻やお腹がぷっくりふくらんだ洋なし体型。ウエストの位置は頭の半分くらいです。

着物のような寸胴ファッションには細身タイプ、ボリュームのあるスカートには三角形タイプの素体がよく合います。

細身タイプ

三角形タイプ

2頭身

お尻やお腹のぷっくり感が特に強調された洋なし体型。ウエストは頭の半分より上です。

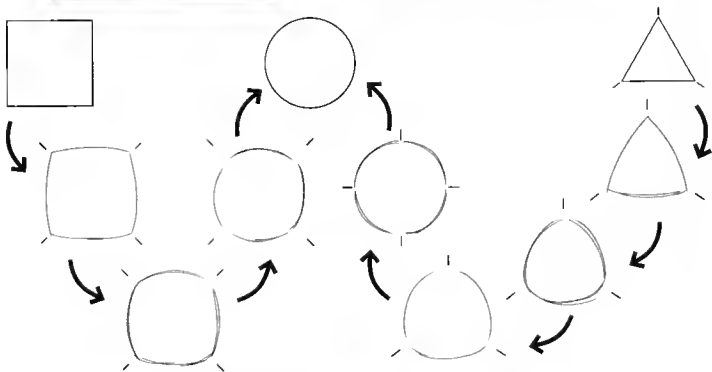
3頭身

やや細長の洋なし体型。頭半分の位置にウエスト、頭1個分の位置に足のつけ根がきます。

やわらかさを表現するコツを押さえよう

ミニキャラの抱きしめたくなるようなかわいさは、やわらかさを表現すること で生まれます。やわらかそうに見える描写のコツを押さえておきましょう。

やわらかく見える線の練習をする

四角や三角の硬い図形を、丸みを帯びた形に変形させる練習をしてみましょう。真っすぐな部分は膨らませ、角はへこませるイメージで線を描きます。この練習で描いた曲線は、やわらかいミニキャラを描くのにとても役立ちます。

練習した曲線を使い、矢印の部分（パーツの位置のめやすとなる点）を通る線を引いて、キャラクターを描いてみましょう。やわらかい印象に仕上がります。

直線的に描くと、このように硬い印象のキャラになります。シャープなキャラが好きならこれもアリですが、やわらかさを表現したいなら曲線的な描写がおすすめです。

第2章

基本の2.5頭身からマスターしよう

この章では、初めてミニキャラを描く人にぴったりな2.5頭身キャラの描き方を紹介していきます。2.5頭身をマスターすれば、ほかの頭身やバリエーションを描く応用もできるようになりますよ。

基本は2.5頭身！ その理由は？

ミニキャラは2頭身、2.5頭身、3頭身などいろいろ。本書では、2.5頭身を基本の頭身として紹介しています。2.5頭身のミニキャラは、2頭身と3頭身の良いところを兼ね備えているからです。

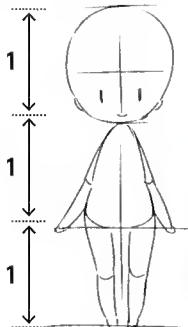
▶▶▶それぞれの頭身の特徴

2頭身……ミニキャラらしいかわいさ抜群！

2頭身のミニキャラは、極端にデフォルメされていてかわいさ満点。体の動きをデフォルメすることで、大胆なポーズもできます。

半面、体が小さいので、凝ったデザインの服を見せるのは少し難しいです。

3頭身……動かしやすく、バランスをつかみやすい!

本書で紹介するミニキャラのうち、一番頭身が高い3頭身。頭・体・足がそれぞれ1頭身分なので、バランスをつかみやすいのが特徴です。

手足がしっかりあり、微妙なしぐさや表情も表現できます。半面、ミニキャラのちまっこいかわいさはひかえめです。

2.5頭身……2頭身と3頭身の魅力を両方持っている!

2.5頭身のミニキャラは、2頭身のかわいさと3頭身の動かしやすさを兼ね備えています。この頭身を最初に練習すれば、かわいさの表現も動きある表現もどちらもマスターできるのです。

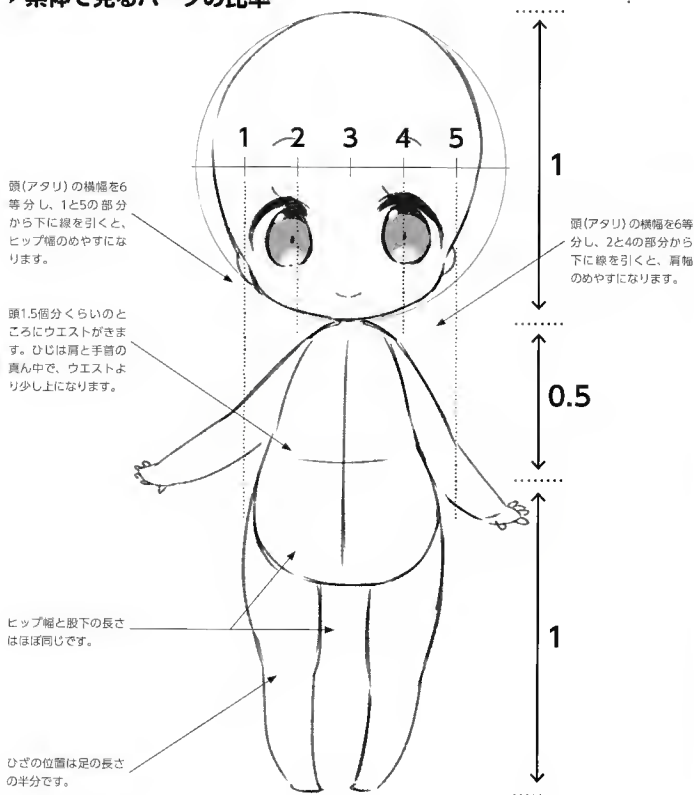
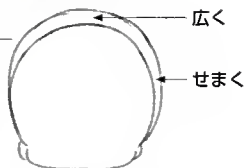
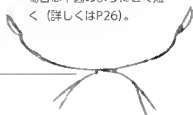
2.5頭身の基本体型を知ろう

頭の大きさに対して、体はどのくらいの大きさなのか。手足の長さはどれくらいか……。基本のバランスを覚えると、かわいいミニキャラが安定して描けるようになります。

かわいさの秘訣はお尻の幅にある

体の中でお尻の幅を一番太くすると、ミニキャラらしいかわいさが出ます。これはどの頭身でも共通。2.5頭身の場合、ヒップ幅と股下はほぼ同じになります。

▶▶▶素体で見るパーツの比率

▶▶▶服や髪の描き込み方

髪は素体の頭部よりひとまわり大きく描きます。
広く
せまく
リボンなどのアイテムは大きく描いて目立たせます。
首はほぼ描きません。描く場合は下図のようにごく短く（詳しくはP26）。
なで肩にするとミニキャラのかわいさが出ます。
○
×
胸の大きさを強調したいときは、胸の下で一度くびれを作ります。
○
×
洋服で隠れますが、「ウエストはこのあたり」とアタリを決めて描きましょう。
完成イラスト。なで肩でお尻まわりぷっくりの洋なし体型が、丸っこいかわいらしさを表現しています。

首と肩を表現する

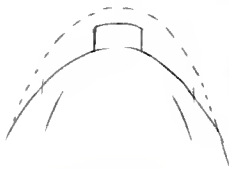
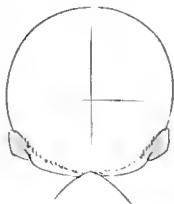
ミニキャラは、首が長いと不気味に見えてしまいます。首は短く描くか、ほとんど省略します。肩幅はなで肩に描くことで、ミニキャラらしいかわいさが生まれます。

▶▶▶首・肩まわりの構造イメージ

ミニキャラの首は、電池の＋極のように体から飛び出ているイメージ。そこに頭パーツをはめ込むように描きます。

頭パーツがはまると首は見えなくなります。ただし、見えなくても「首の位置は頭の半分より後ろ」と覚えておくことが大切です。

首をひねるポーズでは、首が見えないので頭だけ回転するように描きます。

リアルキャラの首は頭と体を斜めにつなぎますが、ミニキャラは頭の半分より少し後ろでストンと真っすぐにつながります。

肩幅は取りますが、極端ななで肩にして描きます。

肩をしっかり描いてしまうと、体が四角くなってミニキャラのかわいさが出ません。

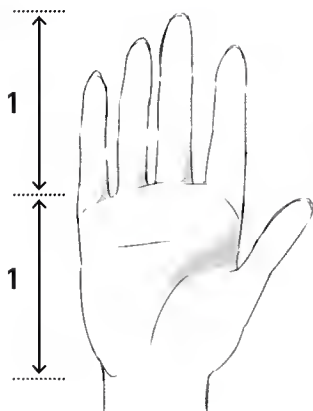
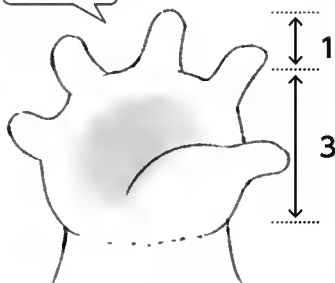
服のえりの描き方

首が見えないミニキャラは、「首を包むようなえりやマフラーはどう描けばいいんだろう」という悩みが生まれますね。えりは肩まわりに描くか、あごを覆うように描けば解決できます。

いろんなえりまわりの例。首が見えなくても、えりもとのファッションはきちんと表現できます。

手を表現する

ミニキャラの手は、指を描く表現と省略する表現があります。本書では、表現の幅が広がる指ありのデフォルメを紹介。ミニキャラは赤ちゃんの手のぷくぷくしたかわいさを意識してデフォルメします。

▶▶▶基本の手の形

リアルな手のひらは四角いので、丸くアレンジ。指は手のひら3に対して1くらいの短さで描きます。指は、基本的に関節を省略して描きます。

親指のみ、しぐさによっては第1関節を描きます。

▶▶▶手のしぐさを描くコツ

例えばピースのしぐさ。丸い手のひらに短い指を添えるように描きます。もっと極端にデフォルメする場合は、手のひらを描かず、指だけで表現します。

何かに手を伸ばすかのようなしぐさ。リアルな手では指の関節を描きますが、ミニキャラでは省略。放射状の流れを意識するときれいにまとまります。

鉛筆を握るしぐさ。鉛筆を大きくデフォルメするとしっかり握ることはできなくなり、添えるだけの表現に変わります。

いろんなしぐさを見てみましょう。どんなときも丸っこさを意識して描くことがかわいさのコツ。

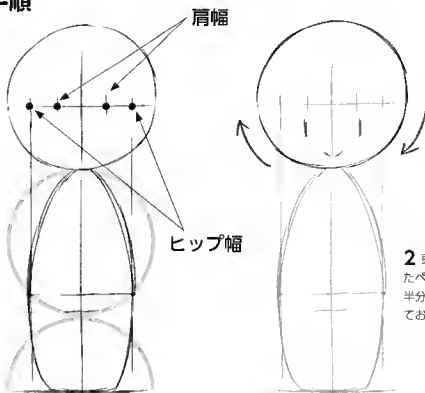
もっと省略して描く場合、4本の指がそろって親指だけが独立します。

2.5 頭身の基本ポーズを描こう

ヒップ幅や肩幅、手足の比率や位置を押さえながら基本の立ちポーズを描いていきましょう。最初は大きめの紙を使うのがおすすめです。

正面を描く

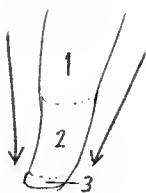
▶▶▶アタリを取る手順

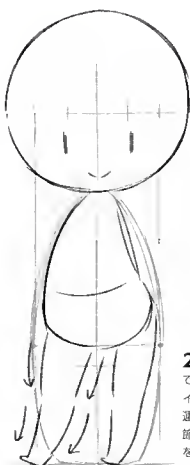
1 正円を2つと半分描いて地面の位置を取ります。頭の横幅を6等分してヒップ幅と肩幅を導き出し、洋なしをイメージしながら体のアタリを描きます。

2 頭部の円を数回に分けたペン運びで描き、円の下半分に表情をざっくり描いておきます。

3 体の中心軸を考えてアタリを取ります。棒立ちの場合は地面から真っすぐになりますが、ポーズをつけると傾きが生まれます。

4 胴体の形を取ります。このとき、線をガサガサと何度も重ねるのではなく、それぞれの曲線を一度のペン運びでやわらかく描きます。

▶▶▶手足を描く手順

足は3ブロックで形をとらえます。足先に向かって少しすぼみます。

足首はありますが、描かず省略します。

1 ここでは左足に体重が乗っているので、左右の足は非対称になります。足の裏の位置や角度に気をつけながらバランスを取って描きます。

2 足のつけ根からひざまで、ひざから地面までのラインをそれぞれ一度のペン運びで描きます。ひざは関節をくっきり描かず、位置を押さえるだけの感覚で描きます。

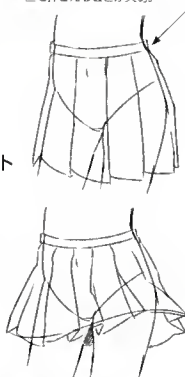
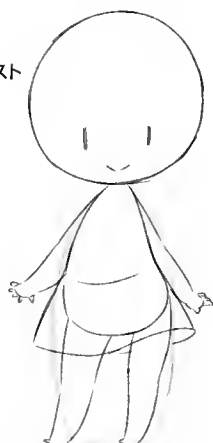
3 腕のアタリを描きます。手先は股下から曲線を描いたあたりにきます。ひじは肩と手首の真ん中の位置にします。

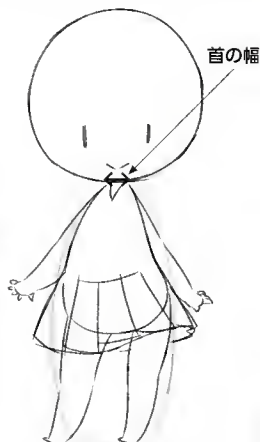
腕も足と同じく3ブロック。指は別パーツとして考えます。

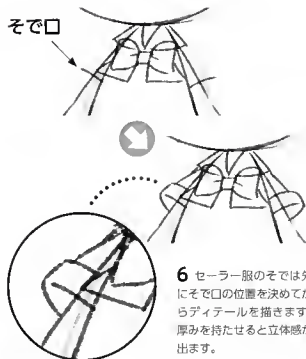
指は手の甲の先に1本ずつ描きます。5本均等の位置に描かず、親指を少し離します。

4 左腕も同様に描きます。指を描かないデフォルメもありますが、短くても指を描くと存在感のあるミニキャラになります。

▶▶▶▶衣服を描く手順

1 スカートを描きます。まずはウエストの位置を確認。頭から数えて1.5頭身分の長さのあたりです。

2 体全体のシルエットが三角になるようにするとかわいらしさが出るので、すそを大きめにして形を取ります。

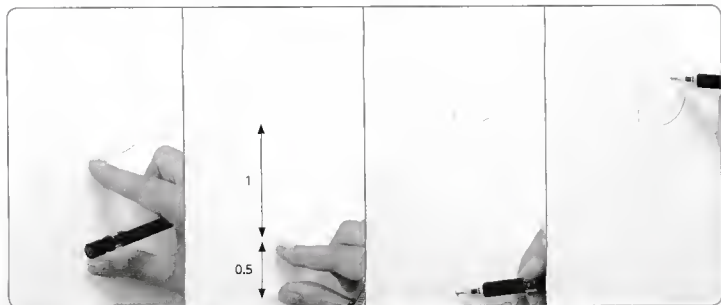
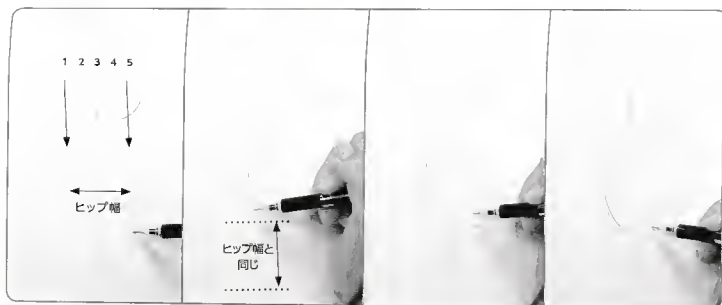
3 スカート部分を分割するようにプリーツを描きます。2.5頭身では、ひだのとんがった部分も描き込みます。

4 首の幅に合わせてVの字を描き、服のえりを作ります。

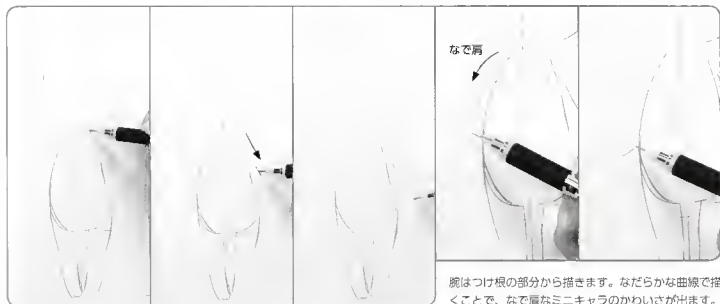
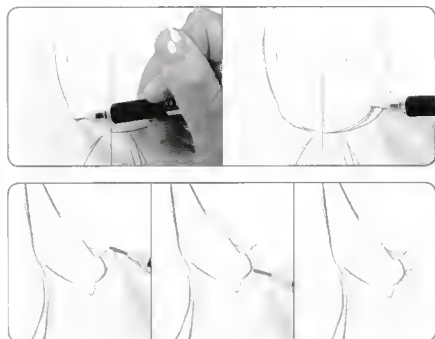
5 なで肩を意識してえりまわりを描きます。リボンは大きめに描いて目立たせます。

6 セーラー服のそでは先にそで口の位置を決めてからディテールを描きます。厚みを持たせると立体感が出ます。

7 靴を描きます。学生のローファーらしさを出すために、甲の部分を強調して描き、ヒール部分は省略します。

正面を描く 実際の描画の様子

ここでは、2.5頭身の素体を描く工程を見てみましょう。実際にペンを動かし、描き方の工程を追ってみると学びが深まります。

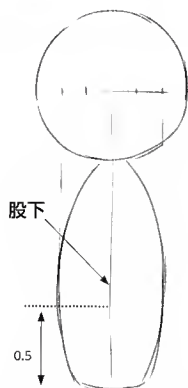
頭のアタリになる円を描きます。何度もガサガサとペンを走らせるのではなく、4回のペン運びでなめらかに。円の中央には十字を引きます。

指で円の直径を測り、円1つと半分の位置に横線を引いて地面とします。円の中心から地面に向かって垂直な線を引き、円の横幅を6等分します。

1と5から下に線を下ろすと、それがヒップ幅になります。ヒップ幅と同じくらいの長さで股下のアタリを取り、洋なしのような形の体を描きます。

お尻からなめらかにつながるように足を描きます。足が真っすぐではなく、S字になるように意識して。反対の足は逆Sの字です。

腕はつけ根の部分から描きます。なだらかな曲線で描くことで、なで肩なミニキャラのかわいさが出ます。

りんかくのアタリを取り、手に短い指先を描き入れます。
目を加え、全体を整えて素体の完成です。

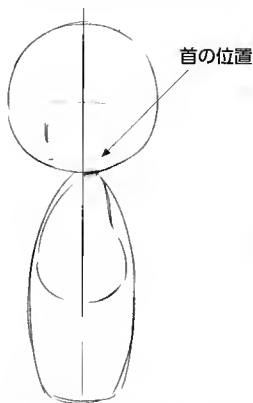
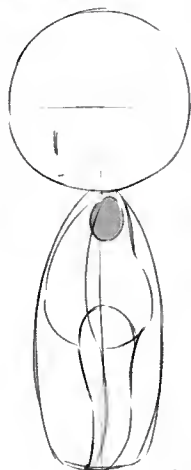
側面を描く

横向きのヒップ幅やバランスは正面と同じ。ぽってりなお腹と、少し突き出たお尻を意識して描いてみましょう。

▶▶▶体のアタリ〜足を描く手順

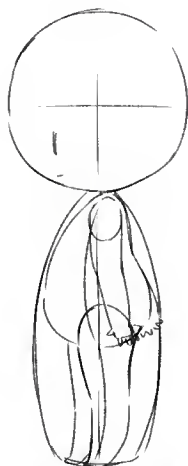
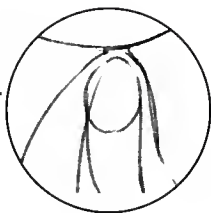
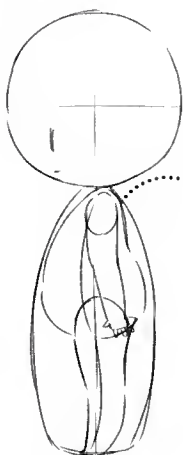
描くときは、ウエストの上と下でブロックに分かれていることを意識して。

1 正面と同じように、正円2個と半円を描いてアタリを取ります。股下は、地面から0.5頭身より少し上。

2 1で胸〜お腹、2で背中のラインを引き、3でお尻の丸み、4で下腹のぷっくりラインを描きます。

足が胴体の真ん中より前や後ろに寄り過ぎないよう注意。

3 絵としては省略されますが、首の位置をつかんでおきます。横から見たとき、首は頭の半分から後ろにあります。

4 足を描きます。足の始まりは、ウエストと股下の真ん中より少し上。胴体の真ん中から降ろすように描きます。

▶▶▶足～腕を描く手順

1 肩に円を描いて腕のつけ根とし、そこから伸ばすように腕を描きます。

2 腕を描き込みます。肩はほとんど腕で隠れてしまいます。

3 向こう側の腕と足を描きます。少し位置をずらして描き、ちゃんと両腕両足があるように見せます。

▶▶▶衣服などを描く手順

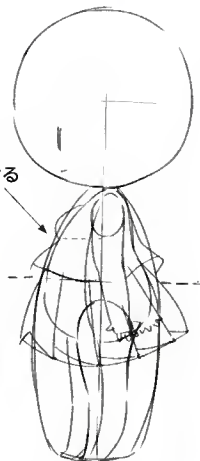
1 スカートを描きます。体からスカートのすそにかけて、末広がりな三角のシルエットになるよう意識します。

2 スカートを縦線で分割するようにプリーツを描き、その後にすその形を取ります。

実際のスカートのプリーツはこんな形。

ミニキャラでは少し広がった風にアレンジします。

胸のアンダーライン

へこませる

3 バストの形を取ります。胸のアンダーラインは、わきの位置より少し下。

4 ウエストにかかる程度の長さにトップスを描きます。胸のアンダーラインで服をへこませると、バストサイズを強調できます。

5 セーラー服のえりを描いていきます。えりは肩～背中（図の「へ」の字の部分）にかかります。

6 胸の上にリボンの結び目を描き、肩に乗るえりのラインを取っていきます。

7 えりのうしろが少しはねたように強調して描くと、セーラー服のえりだと伝わりやすくなります。

8 結び目を中心にしてリボンを描きます。

スカーフタイプだとこんな感じ。

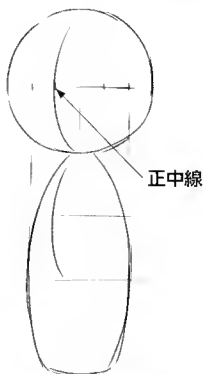
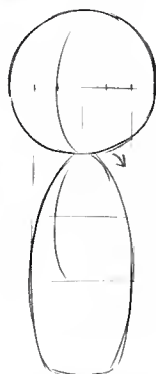
完成！

9 靴など細かな部分を整えていきます。

ちっちゃな足でもローファーとわかるよう、甲のベロ部分を描きます。

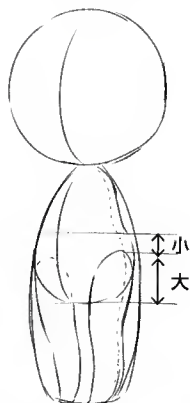
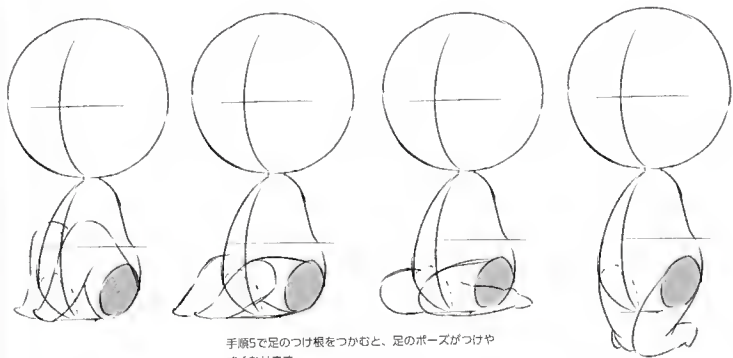
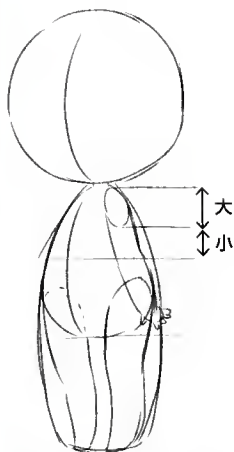
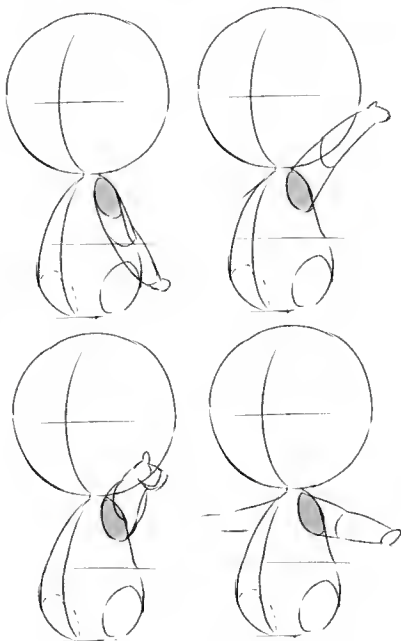
10 頭部を描き、トーンをつけて仕上げます。影の部分を濃く塗ると、立体感がアップします。

斜めを描く

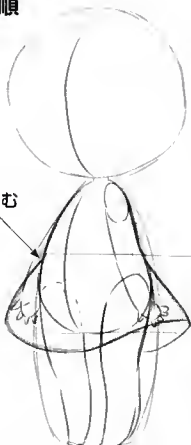
▶▶▶体のアタリ〜手足を描く手順

1 正面と同じように2.5頭身のアタリを取り、肩幅やヒップ幅の位置を決めます。斜めを向いているので、正中線（体の表面の中心を通る線）が斜めのカーブになります。

2 丸く肩の形を取ります。

3 背中を反らせ、お尻がぷりっとなるように体のアタリを取ります。

4 足を描きます。奥の足のつけ根はお腹に隠れます。

側面と比較すると、斜めの構図はお尻と足がつながっているように見えます。

5 足のつけ根は、ウエスト〜股の長さの半分より大きくなるよう描きます。

手順5で足のつけ根をつかむと、足のポーズがつけやすくなります。

6 腕を描きます。腕のつけ根は、肩〜ウエストの長さの半分より大きくなるように描きます。

腕のつけ根がわかると、腕のポーズもいろいろつけられるようになります。

▶▶▶▶腕〜衣服などを描く手順

1 両腕を描き、手足の形を整えます。真っすぐの棒ではなく、S字カーブを意識して。

2 服を描きます。ウエストのところで少しへこんだ三角形のシルエットで描きます。

正面同様、スカートを縦に分割するプリーツを描いてからすそのギザギザを描きます。

3 セーラー服を描いていきます。リボンの結び目は体の真ん中にくるので、正中線上に描きます。

4 結び目から首の両サイドに向かってVの字を描きます。

5 腕のつけ根に向かってえりのふちを描きます。

6 えりの布の肩にかかる部分を描きます。

7 えりの背中側の布地を描き加えます。

8 リボンを描き加え、セーラー服の形を整えていきます。

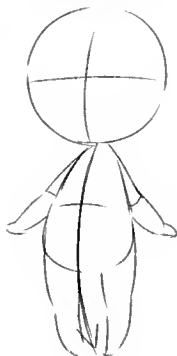
9 そでの筒状のディテールを描き、内側の影になった部分を濃い色で塗ると立体感が出ます。

10 靴を描きます。正面同様、ベロのディテールを加えてローファーらしく見せます。

11 太ももにスカートの影を落としたり、腕にそでの影を落としたり、立体感ある陰影をつけて仕上げていきます。

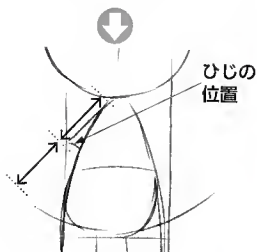
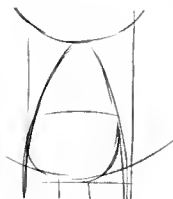
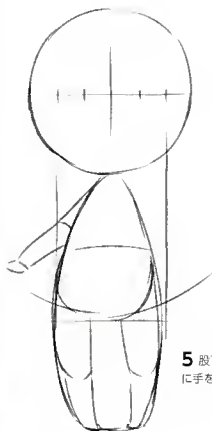
背面を描く

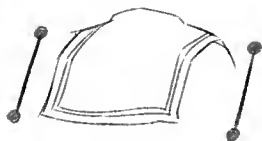
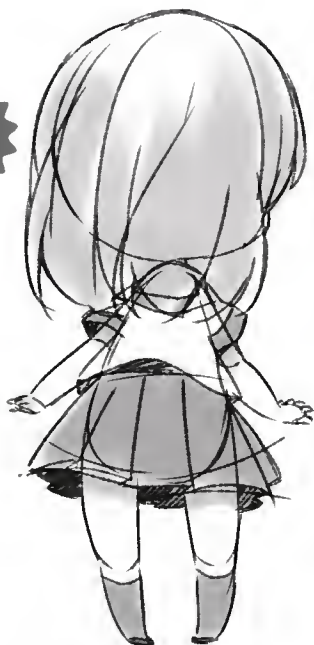
1 正面の描き方と同様にアタリを取り、肩幅やヒップ幅を決めます。

少しお尻を突き出したポーズにすると立体感が出るので、体の軸が湾曲するイメージで描き進めます。

2 体の形を取ります。形は正面のときと同じです。

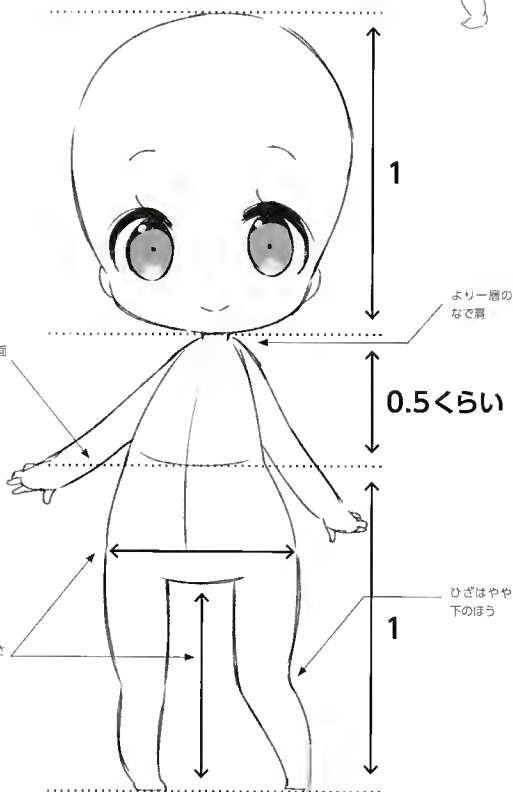
3 体からなめらかにつながるように足を描きます。お尻を突き出しているので、右足をしっかり踏ん張らせるのがポイント。

足先までピーンと力を入れて踏ん張らないとお尻を突き出しているように見えません。

両足を同じ方向にすると力が流れていってしまいます。

4 腕を描きます。股下に曲線を描き、そこから首までの距離の半分をひじの位置にします。

5 股下からの曲線上に指先がくるように手を描きます。右手も同様に。

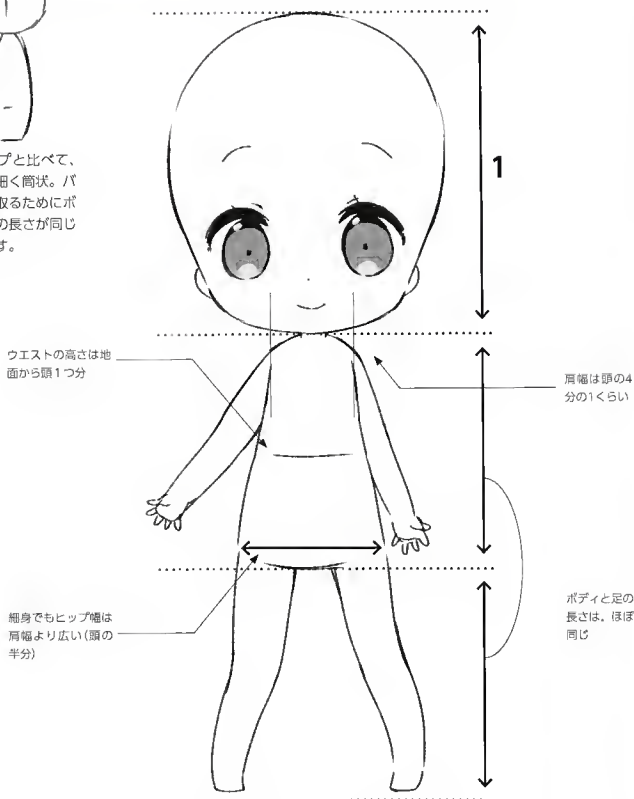
6 髪を描き加えます。細かく流れを描いた後で、いくつかの束にデフォルメしてもOK。

7 セーラー服のえりを描きます。肩幅が小さく、なで肩になるので、えりの形は四角ではなく三角に近くなります。

8 お尻を突き出しているので、少し前かがみになってスカートやそでの裏地が見えます。これらを濃い色で描き込んで仕上げていきます。

2.5頭身のバリエーション

基本の2.5頭身体型は、ぷっくりしてキュートな体つき。ここでは異なる魅力を持った体型バリエーションを見てみましょう。

▶▶▶三角形タイプのイラスト作例

手足が細長いので、細かいニュアンスの動きをつけたいときに便利。手足に装飾が多いファッションのキャラにも向きます。

細身タイプを描いてみる

三角形タイプとは逆に、お尻のぷっくり感がひかえめな細身タイプ。赤ちゃんぽくないので、ちょっと大人なミニキャラにも合います。

▶▶▶▶細身タイプのイラスト作例

このタイプの魅力はスマートさ。体にフィットした服装がよく合います。ボディと足の長さが同じなので、比率を覚えやすい利点もあります。

まとめ……比率を守ればかわいく描ける!

かなりハイウエストな服装の例。一見すると足が長く見えますが、P24の基本タイプと同じ比率で描かれています。

袴姿も足が長く見えますが、素体のバランスは基本体型と変わりません。

ここまで紹介してきた素体の比率に従って描けば、「なんだかバランスが変でかわいくない」といった事態を防げます。慣れるまでは、きちんと比率を押さえて素体を描き、その上に服を描いていくと良いでしょう。

こちらは左ページとは逆に、ウエストの位置が低く見えるシャツルック。それでもやっぱり素体で見るとバランスは同じです。

おへそが見えるローライズなスカート。こちらも素体の比率を守っているのでバランス良く描けています。

ぴったりしたバトルスーツ。ぷっくりした基本素体のお尻に生地を添わせることで、体のラインが出てセクシーに。

逆に、だぼっとしてらくちんそうなカジュアル服。素体で見ると、上のキャラと同じ体型から描いているのがよくわかります。

第3章

頭身の異なるミニキャラを描いてみよう

2.5頭身をマスターしたら、他の頭身にもチャレンジしてみましょう。手足長めで動かしやすい3頭身、チビでキュートな2頭身、それぞれに違った魅力があります。

異なる頭身を描くポイント

前章では基本の2.5頭身を描いてきました。この章ではちっちゃくてかわいい
2頭身と、動かしやすい3頭身の描き方を見ていきましょう。

描き方が変わるところと変わらないところ

ミニキャラは頭身によって描き方を変える部分があります。一方、どの頭身でも同じように描くことで、かわいさが保たれる部分もあります。

▶▶▶描き方が変わらない部分

ヒップ幅

頭身によって頭の大きさや体のバランスは変わりますが、どの場合もヒップの幅が一番大きくなります。

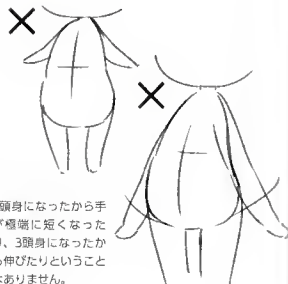
2頭身

2.5頭身

3頭身

手足の長さ比率

体に対する手足の長さ比率も変わりません。股下から引いた曲線のあたりに手の先が来ます。

2頭身　2.5頭身　3頭身

2頭身になったから手が極端に短くなったり、3頭身になったから伸びたりということはありません。

▶▶▶描き方が変わる部分

手足の関節

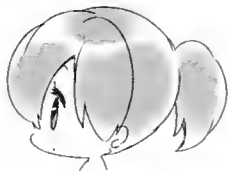
体の関節部分は、頭身が低いとポーズによって省略されます。例えば3頭身の伸ばした足はひざを描きますが、2頭身では描きません。体の肉感やくびれ具合も変わってきます。

真っすぐ伸ばしたときの腕は、2頭身では関節が省略されます。

首の描写

2.5頭身や2頭身では首をほぼ省略しますが、3頭身では首が少し見えます。

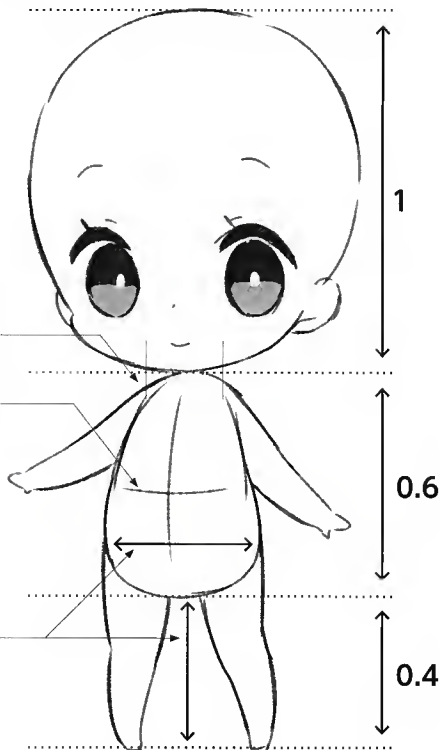
髪の表現

髪は頭身が低いほど毛束を大きく取ってデフォルメします。

2頭身の基本体型を知ろう

2頭身のミニキャラは全身の半分くらいが頭！　体は極端にデフォルメされます。胴体や手足のバランスはどのようになるのか確かめてみましょう。

1頭身分に体をぎゅっと詰め込む

2頭身は、頭と同じサイズの円の中に胴体から足先まで全部を納めるように描きます。極端なデフォルメが必要なので、慣れるまでは大きめの紙で描いてみましょう。

▶▶▶素体で見るパーツの比率

▶▶▶2頭身と2.5頭身の比較

2.5頭身とどのような部分が異なるか、比べてみましょう。

2頭身の基本ポーズを描こう

頭が大きいぶん、体を極端にデフォルメする必要がある2頭身。基本の立ちポーズを描きながらバランスをつかんでいきましょう。

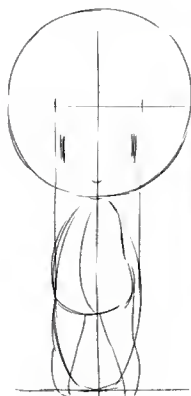
2頭身の正面を描く

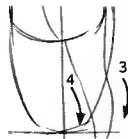
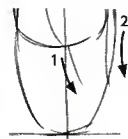
部位ごとにペンを走らせて、体のアタリを取ってみましょう。

▶▶▶アタリ〜足を描く手順

1 正円で頭のアタリを取り、地面の位置を決めます。頭を4等分し、1と3から線を下ろして胴体の幅を作り、アーモンドのような体のアタリを描きます。

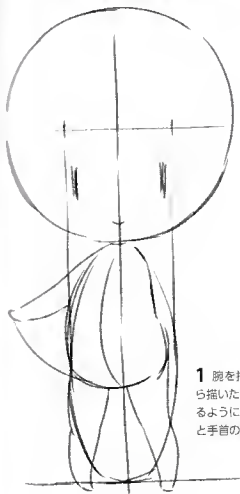
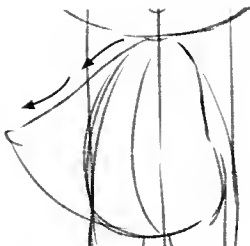
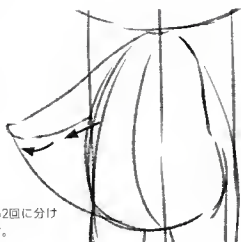
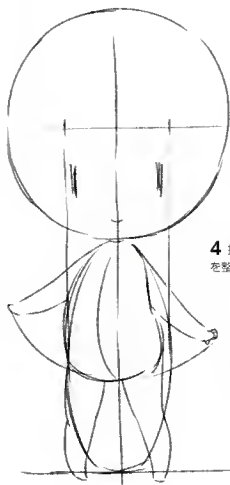
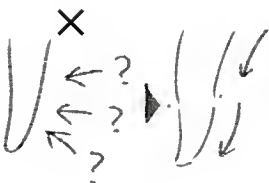
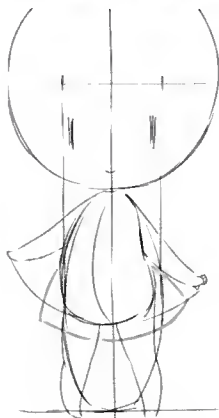
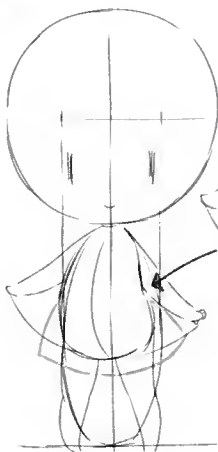
2 洋なしのような形で体を描きます。お腹の丸みを意識してぷっくりと。

3 足を描きます。足先は小さいですが、足の裏がしっかり地面に着きます。2.5頭身に比べて細めでふにゃっとした足です。

描き分けポイント

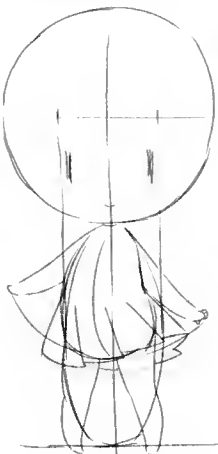
2.5頭身の足はもう少しむっちりしています。

4 足の詳細な描き順。内もも→アウトラインの順で。

5 すね〜足先を描きます。少し足を開いてしっかり地面に立つように。

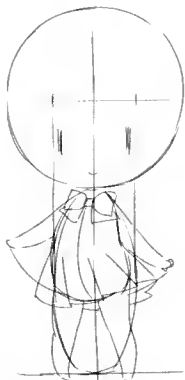
6 右足も同じように、内もも→アウトラインの順で描きます。

7 ハの字の内またで地面に立たせます。

▶▶▶手を描く手順
1 腕を描きます。股下から描いた曲線上に指先がくるように。ひじの位置は肩と手首の真ん中です。
2 腕の外側は真っすぐではなく、2回の線でゆるやかにS字カーブするように描きます。
3 腕の内側も2回に分けた線で描きます。
腕はひじを境に2つのブロックがあるイメージで描きます。
リアルな指先と同じように、親指だけを独立させて描きます。
4 指先を描き、全体の形を整えていきます。
×
足をただの棒や筒で描くと足らしく見えません。
?
?
?
2頭身ではひざの出っ張りが省略されますが、あくまでひざはあるものと意識して描きます。

▶▶▶衣服などを描く手順

1 服を描いていきます。シルエットが三角になるようにスカートの形を取ります。

2 ウエストの位置を確認します。胴体の約半分の位置にウエストがあり、ここかにスカートをはかせます。

3 スカートの手前の布と奥の布の形を取ります。

4 スカートを縦の線でざっくりと分割してプリーツを作ります。

5 プリーツ部分がとんがるようにすそを描きます。足を強調したいのでスカートの丈は短めに。

描き分けポイント

こちらは2.5頭身の図。2頭身のほうが、プリーツの束がざっくりしていることがわかります。

6 胸元のリボンを描きます。体が小さいとリボンが目立ちにくいので、実際の比率より大きく描いて目立たせます。

7 リボンの描き順詳細。まずは結び目の位置を決めます。

8 肩にかかるくらい大きくてもいいので、ちょうちょ部分を大胆に描きます。

9 ちょうちょ部分に加えて、リボンの端も描き足します。

10 リボンの結び目に向けてえりぐりのVの字を描きます。

11 セーラー服のトップスが体にぴったりしないよう、少しゆとりをもって服の形を取ります。

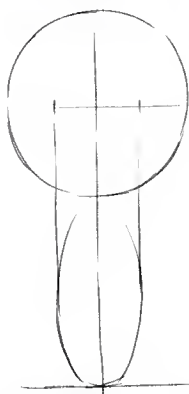
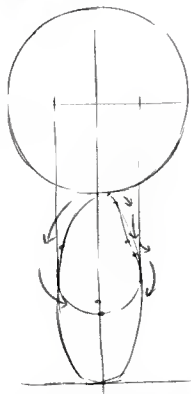
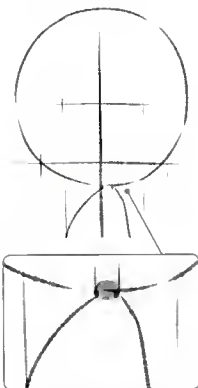
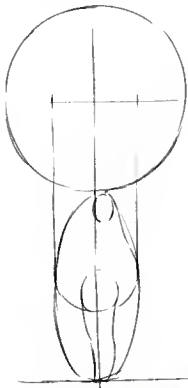
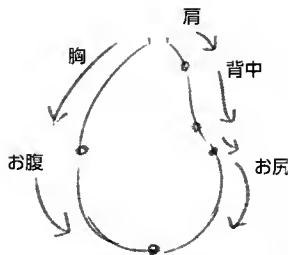
12 わきの下あたりにそで口の線を描いてセーラー服のそでを作ります。

13 靴を描きます。2.5頭身と異なり、線を1本描く程度の極端なデフォルメで描きます。

完成！

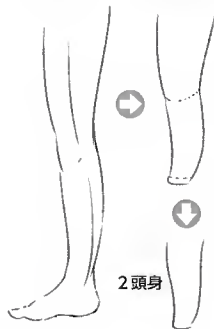
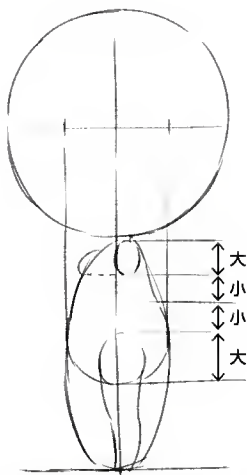
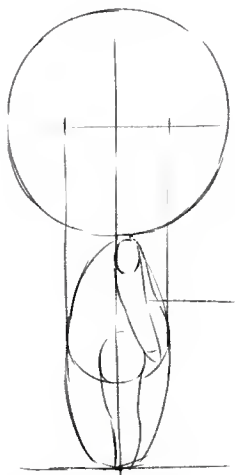
14 髪や表情を描き込み、全体のバランスを見ながら仕上げていきます。

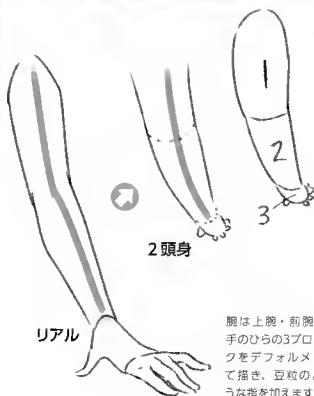
2頭身の側面を描く

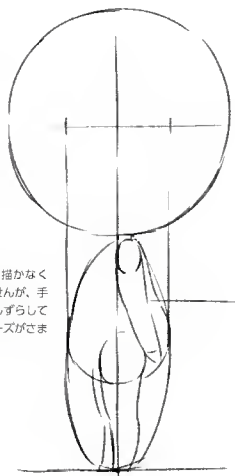
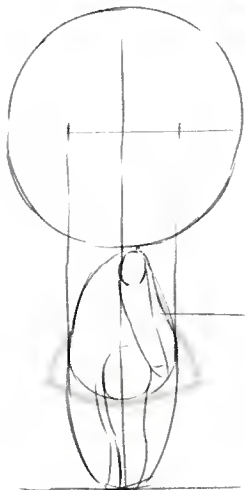
▶▶▶▶アタリ〜手足を描く手順

1 正面同様、頭2個分の位置に地面を描き、ヒップの幅を決めます。

2 あごから0.6頭身分くらいの位置に印をつけて体を描きます。横から見た上半身はお腹はぽっこり、体が少し反ります。

3 首の位置を確認します。頭の真ん中より少し後ろの部分で頭と胴体をつなぎます。

4 足を描きます。直立の足は胴体の真ん中から降ります。前や後ろに寄りすぎないよう注意。

点の部分を通るようなペン運びで描きます。

描き分けポイント

こちらは2.5頭身の足。2頭身のほうが細い足だとわかります。

リアルな人体の足は、横から見るとS字のようになっています。ミニキャラもその形を取り入れます。

5 体のバランスを確認します。腕のつけ根は首〜ウエストの半分より大きく、足のつけ根はウエスト〜股下の半分より大きくなります。

6 腕を描きます。腕の長さは、指先が股下に届かないくらい。

描き分けポイント

腕は上腕・前腕・手のひらの3ブロックをデフォルメして描き、豆粒のような指を加えます。

7 奥の足は描かなくても構いませんが、手前の足と少しずらして見せるとポーズがさまになります。

▶▶▶衣服などを描く手順

1 スカートを描きます。ウエストでほんの少しくびれた三角形をイメージして形を取ります。

2 スカートを縦線でざっくりと分割してプリーツを描きます。

3 プリーツの端がとんがって見えるようにすそを描きます。

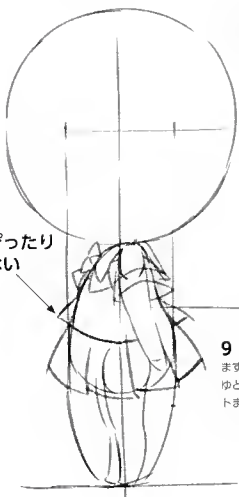
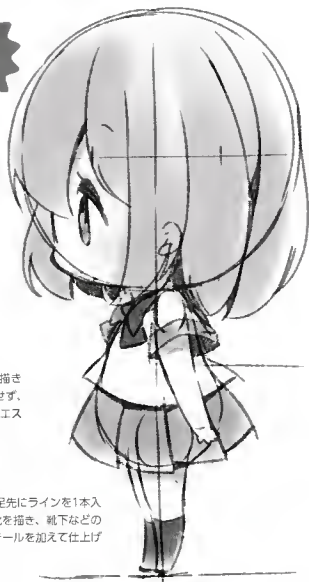
4 胸元のリボンを描きます。まず、結び目の位置を決めます。

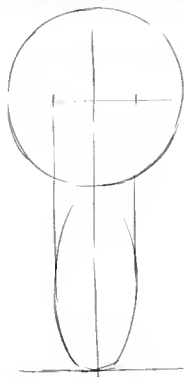
5 リボンの手前側の部分から形を取ります。

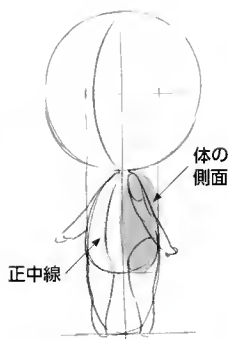
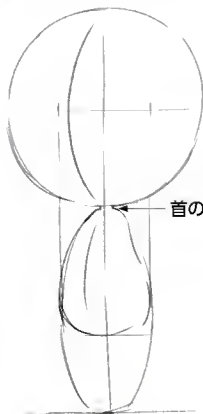
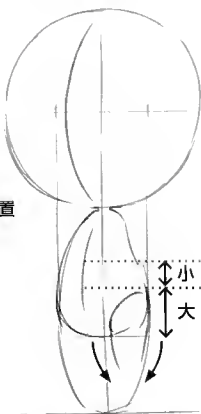
横から見たリボン。正面に比べて幅がとてもせまく見えます。

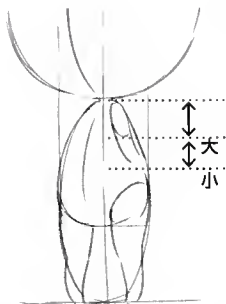
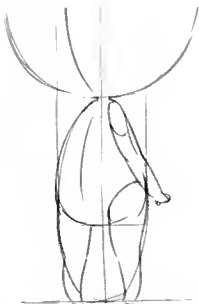
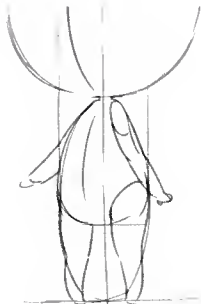
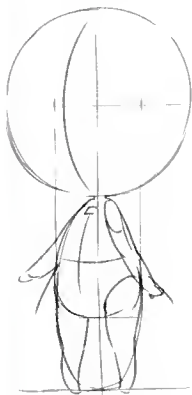
6 奥のリボンを描きます。幅をせまく描くのが、横を向いたリボンのように見せるポイント。

7 肩まわりを描きます。肩の上を通るようにセーラー服のえりを描き、頭にかかる部分は省略します。

8 服のそでを描きます。最初にそで口を描き、それからそで全体の形を取ります。

9 トップスのすそを描きます。体にぴったりさせず、ゆとりあるサイズでウエストまわりを覆います。

10 足先にラインを1本入れて靴を描き、靴下などのディテールを加えて仕上げます。

2頭身の斜めを描く

1 最初のアタリの取り方は正面や側面と同じ。ヒップの幅と股下の位置を取ります。

2 洋なしの形をイメージしながらボディを描きます。ウエストは胴体の半分の位置。

体が斜めを向いているので、正中線は曲線になります。体の側面が広く見えていることを意識して描き進めます。

3 首の位置を確認。実際には、ほぼ省略して描きますが、頭の前半分より奥に首があります。

4 足を描きます。ウエスト〜股下の長さの半分より大きく足のつけ根を描き、そこから下に足を伸ばします。

太もも→ふくらはぎ→足の裏の順番で描きます。右足も同様に。

5 腕を描きます。あご～ウエストの長さの半分より大きく腕のつけ根を描き、そこから腕を伸ばします。

6 ひじがあることを意識して、真っすぐな棒にならないように描きます。

7 右腕も描きます。体が斜めになっているので右腕は体に隠れ、少しだけ短く見えます。

8 リボンの結び目を描き、ウエストのラインやスカートの形を取っていきます。

9 リボンは奥のちょうちょ部分を少し小さくすることで、斜めに向いて見えます。足は正面とほぼ同じ。

10 そでなどを描いて仕上げていきます。手前（左肩）のそでが大きく見え、奥のそでは、ほぼ見えないのがポイント。

2頭身の背面を描く

1 正面同様に体のアタリを取り、ほぼ同じように手足を描きます。

2 後ろ姿なので、髪のつむじが見えます。最初につむじの位置を決めて、そこから流すように髪を描きます。

3 後ろから見た服を描きます。髪が肩まわりにかかりますが、髪で隠れる部分も描いて形を取ります。

4 手の甲側が見えること、ひざ裏が見えることなどを意識しながら整えていきます。

2頭身"未満"は 骨格のないぬいぐるみのイメージで

2頭身よりさらに体がちっちゃいミニキャラは、にぎやかさがあってかわいいもの。ほとんど骨格を無視し、ぬいぐるみのイメージで描きます。

頭の半分くらいの体から手足が出ています。

素体で見ると、2頭身未満は骨のないぬいぐるみのような体。

横顔はかなりつぶれ感があります。

髪は足もとまでつけてしまってもOK。ギャグ顔も得意です。

凝った服のデザインはちょっと見せにくいのが悩みどころ。極端にシンプルな服装にすると見栄え良くなります。

×

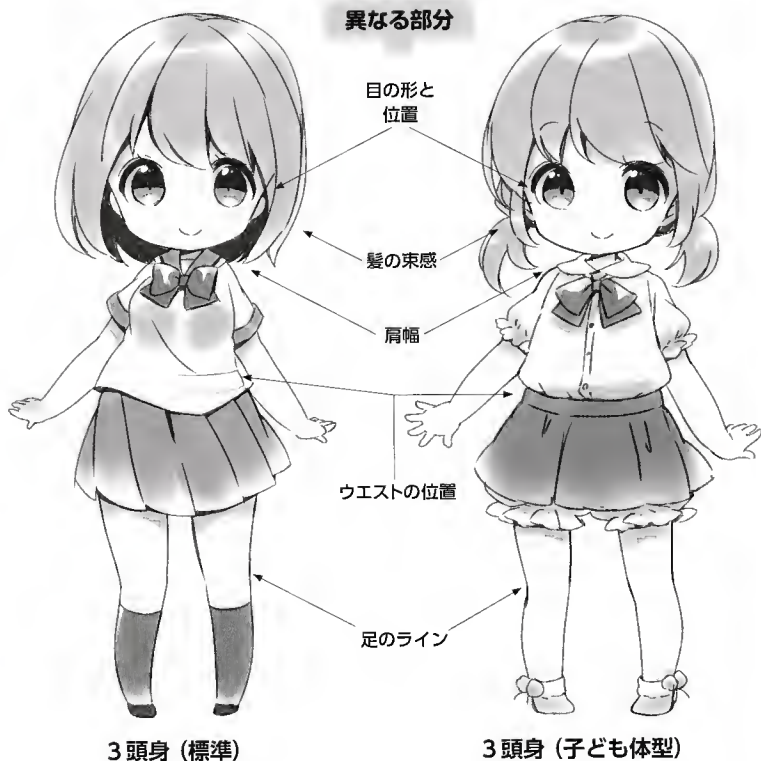
顔が6頭身なのに体は2頭身未満……これは、ミニキャラとしてはNG。

3頭身の基本体型を知ろう

極端なデフォルメの2頭身に比べて、やや穏やかなデフォルメで親しみやすい3頭身。かわいく見せる基本のバランスをつかんでみましょう。

3頭身は2種類ある!

標準的なキャラデフォルメとしての3頭身と、幼児体型の表現としての3頭身があります。肩幅や足の長さ、顔のバランスに違いが出てきます。

▶▶▶2種類の違い比較

2種類を重ねてみると、
違いがよくわかります。

髪の束感

標準のほうが大きな束でデフォルメされています。

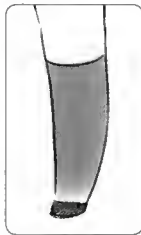
肩幅

標準は極端になで肩、子ども体型は肩幅あり。

手の形

子ども体型のほうがぷくぷくした手。

足の太さ

標準は先すぼまりですが、子ども体型は太めで均一。

▶▶▶素体で見るパーツの比率

頭が1頭身、体が1頭身、また下が1頭身。ちょうど3つに分かれていて比率を覚えやすいのが特徴です。

1

体は1頭身。半分くらいの位置がウエストになります。

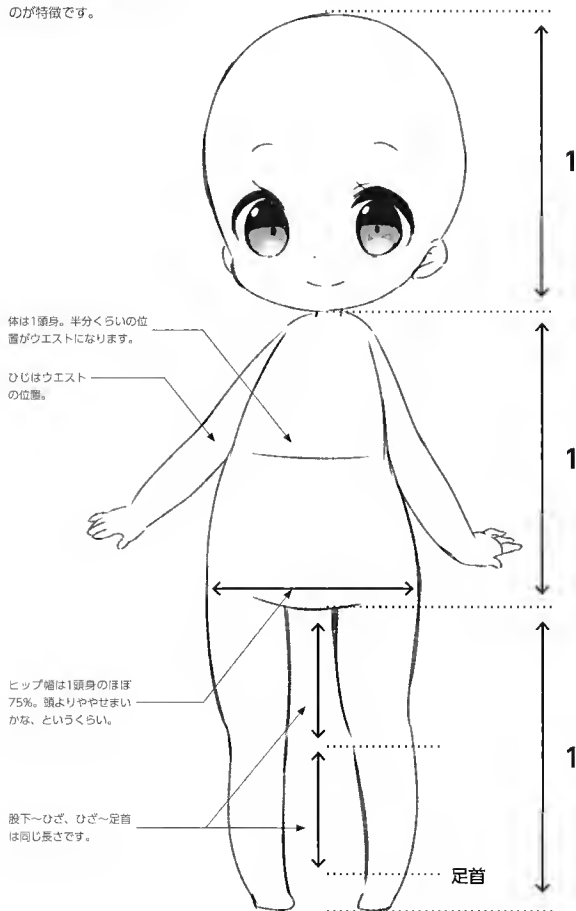
ひじはウエストの位置。

1

ヒップ幅は1頭身のほぼ75%。頭よりやや狭いかな、というくらい。

股下〜ひざ、ひざ〜足首は同じ長さです。

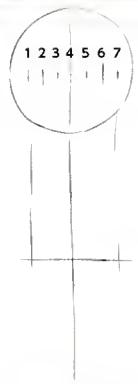
足首

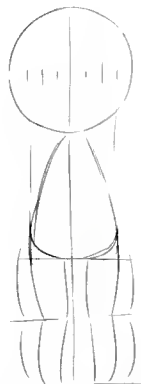
1

▶▶▶▶3頭身と2.5頭身の比較

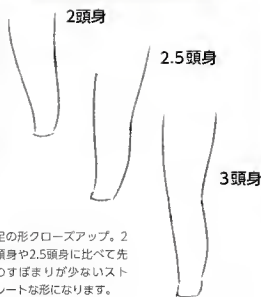
2.5頭身とどんな部分が異なるか、比べてみてみましょう。

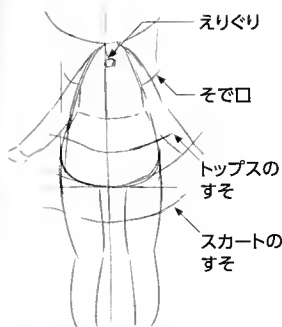
3頭身の基本ポーズを描こう

デフォルメ度合いがひかえめな3頭身は手や髪型、服の描き込みが増えます。
しっかりマスターしていきましょう。

3頭身の正面を描く

1 正円で頭のアタリを取り、円3つ分の位置に地面を描きます。頭を8等分し、1と7から縦に線を下ろしてヒップ幅とします。

2 ちょうど2頭身（頭2つ分）のところに股下がきます。丸みのある三角をイメージしながら体を描きます。

3 股下〜ひざ、ひざ〜足先の長さが同じになるように足を描きます。

描き分けポイント

足の形クローズアップ。2頭身や2.5頭身に比べて先のすぼまりが少ないストレートな形になります。

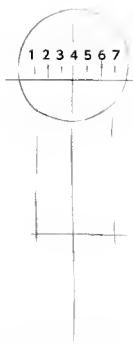
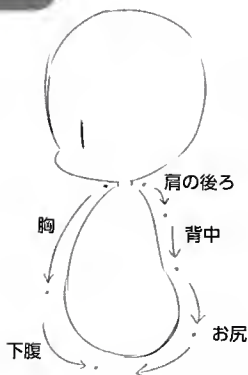
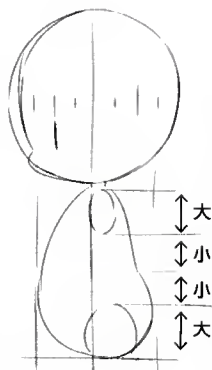
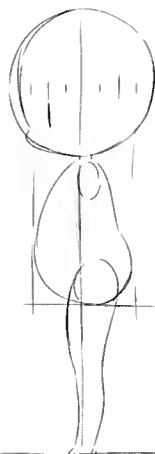
4 首からなで肩を描くようにして腕を伸ばします。股下からの曲線上に手首がきます。

5 セーラー服を描きます。えりぐりのV字、トップスのすそ、そで口、スカートのすその形から取っていきます。

6 結び目を中心にリボンを描き、スカートにプリーツを加えます。トップスはスカートの上部を覆うように描きます。

7 手を描き込み、靴下や靴のディテールを描き込んでいきます。靴の甲のベロ部分を描くのがポイント。

足を開いてしっかり立ったポーズでは、体〜足首までが三角になるようイメージして足を描きます。

8 髪の後ろ部分に影を落としたり、胸の下に薄く影をつけて胸の大きさを強調したりと、立体感ある塗りを加えて仕上げていきます。

3頭身の側面を描く

1 正面と同じように頭3つ分のアタリを取り、頭を8等分して1と7から縦に線を下ろしてヒップ幅を決めます。

2 体の形を取ります。胸→お腹→肩の後ろ→背中→お尻の順で、それぞれ1回のペン運びでやわらかく描きます。

3 腕と足のつけ根の形を取ります。どちらも体の縦の4等分よりも大きくなります。

4 足のつけ根から、なだらかなS字のラインをイメージして足を伸ばします。真っすぐな棒にならないよう注意。

足の形比較。本書掲載のキャラの中で、3頭身が一番ひざの盛り上がりを感じさせます。

5 股下から引いた曲線上に手首がくるように腕を描きます。

6 服を描き込んでいきます。ウエストのところで少しへこむ三角のシルエットを意識しながらスカートの形を取ります。

7 3頭身はわずかですが首があるので、顔にかからない形でえりを描きます。

8 服を整えていきます。3頭身は服のシワを加えるなど、ディテールを少し細かめに描きます。

9 髪と表情を描き、影になる部分を濃く塗り、立体感を出して仕上げます。

3頭身の斜めを描く

1 正面と同じように頭3つ分のアタリを取ります。顔が斜めを向いているので、顔の中心の線をカーブした曲線で描きます。

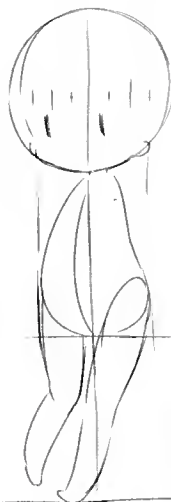
2 頭2つ分の位置を股下にして体を描きます。ここではちょっとお尻を突き出したようなポーズなので、足が少し前に出ます。

首のつけ根は頭の半分より後ろ。

3 左足を描きます。お尻から太ももが滑らかにつながるように。

4 右足も描きます。少し宙に浮かせて軽快に。

ちょっとお尻を突き出したポーズなので、体と足のつながりは逆くの字になるように描きます。

このポーズではひざ下の力が抜けているので、地面にぐっと踏ん張らないように描きます。

5 腕を描きます。斜めを向いているので左腕のつけ根が見え、右腕のつけ根は隠れます。

6 スカートはすそから描きます。ここでは、軽快な足もとに合わせてスカートを揺らす表現にします。

7 6で描いたアタリのライン上を通るようにスカートの形を取ります。トップスのすそも少し揺らしたように描きます。

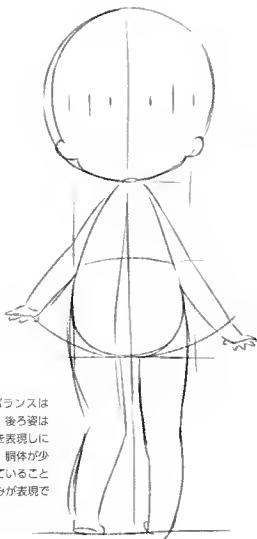
スカートのすそがアタリのライン上を通るように、形を取ります。

8 頭部を描き込み、スカートの内側の影を濃く塗って立体感を出して仕上げます。

3頭身の背面を描く

後ろ姿でも、首の位置をしっかりととらえておきます。後ろ姿では、顔のりんかくに首のアタリが重なる形になります。

1 正面と同じように頭3つ分のアタリを取ります。ヒップ幅、股下の位置を取ります。

2 後ろから見た首の位置は真ん中です。お尻を突き出したポーズにしたいので、「く」の字をイメージして少しだけ左に傾いた胴体を描きます。

3 手足のバランスは正面と同様。後ろ姿はお尻の厚みを表現しにくいですが、胴体が少し左に傾いていることでお尻の厚みが表現できます。

4 素体の上に服を描いていきます。正面と異なるセーラー服のえりまわりが重要ポイント。足もとは靴の裏を見せたり、つま先が上がるように描いたりしてポーズをつけます。

3頭身の応用

描き方手順で紹介した素体以外にも、手足や体つきをアレンジできます。

末広がりタイプ

手足が末端に向かって太くなっていくタイプ。存在感があり、ぬいぐるみのようなかわいらしさです。

細身タイプ

体から細い手足が伸びているタイプ。スレンダーですっきりした印象です。

かちっとタイプ

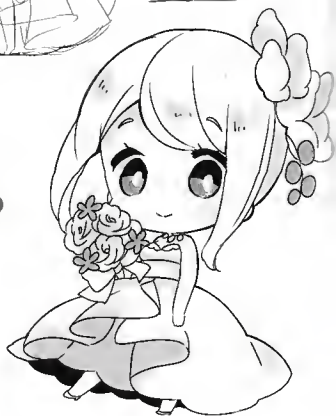
体の形を四角く取ったタイプ。ミニキャラながら男性らしい雰囲気が出ます。

ラフ

2頭身と3頭身の描き分け

ここでは多彩な服装やポージングのキャラを見てみましょう。2頭身と3頭身を上手に描き分けると、同じキャラでも違った魅力が演出できます。

花嫁さん

ドレスに身を包んで幸せそうなお嫁さん。繊細な表現ができる3頭身には、すました上品な表情も似合います。一方の2頭身にはマスコット的なかわいさがあります。

ビキニ少女

水着姿でちょっぴり照れてる女の子。3頭身なら海辺ではしゃぐ姿も描きやすそう。2頭身はギャグシーンにぴったり！

内気ちゃん

お絵描き好きで、ちょっぴり引っ込み思案な女の子。ノートをぎゅっと抱いたポーズで内気さを表現しています。チャームポイントの帽子は大きく目立たせて描きます。

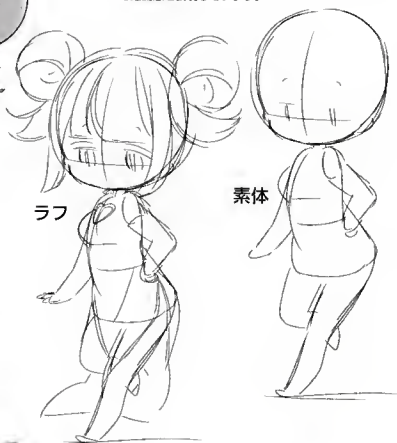
猫耳ガール

猫耳がキュートな、元気いっぱいの女の子。ひじを曲げた猫にゃんポーズは、頭身が低いと難しそうに思えますが、腕の重なりを上手にデフォルメすれば表現できます。

おてんばお嬢様

スカートよりパンツルックで駆け回りたいお嬢様。2頭身と3頭身で腕の長さが異なり、右手の表現が変わっている点に注目。あいさつで手を挙げるなら、2頭身は腕をより高く挙げる必要があるわけです。

チャイナドレス娘

スリットがセクシーなチャイナドレス。一方の足を上げた軽快なポーズに合わせて、ドレスのすそを揺らして躍動感を表現しています。

フリル大好き甘えんぼさん

フリフリなロリータファッションが好きな女の子。フリル部分の描き分けに注目してみてください。

第4章

ミニキャラの顔を描こう

ミニキャラは頭でっかちなので、顔の描写がかわいさを左右します。それぞれの頭身に合った目・鼻・口の位置や、パーツのバランスを考えて描いていきましょう。

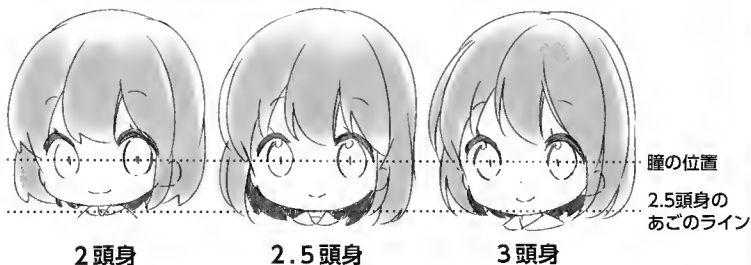
頭身別・顔の描き分けポイント

2.5頭身に合った顔はどんな顔？ 2頭身・3頭身に合う顔は……？ 顔のパーツの位置や形を変えることで、それぞれの頭身に合った顔を描くことができます。

下図は、それぞれの頭身に合わせて描き分けた顔の例。なんとなく雰囲気が異なることはわかりますね。具体的にどの部分が違うのか検証してみましょう。

瞳の位置

2.5頭身の
あごのライン

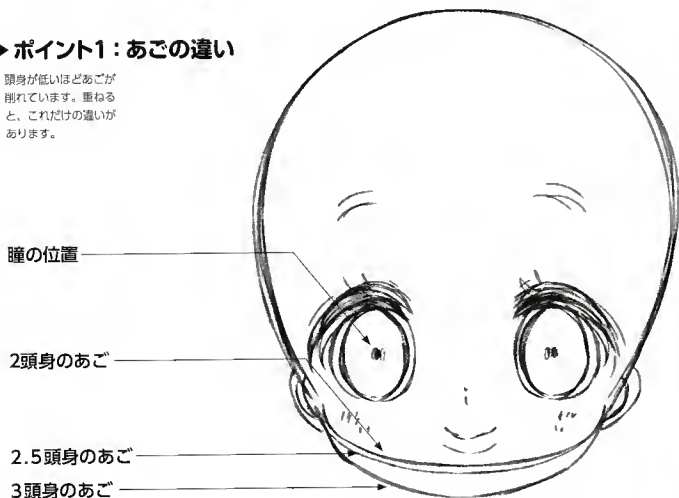
2頭身　**2.5頭身**　**3頭身**

▶▶▶ポイント1：あごの違い

頭身が低いほどあごが削れています。重ねると、これだけの違いがあります。

瞳の位置

2頭身のあご

2.5頭身のあご

3頭身のあご

▶▶▶ポイント2：目・口の違い

頭身が低いほど、上まぶたは簡略化されて短くなります。まつ毛の細かさも変わります。口の形は、頭身が低くなるにつれてマルに近づきます。

2頭身　　2.5頭身　　3頭身

▶▶▶ポイント3：髪の違い

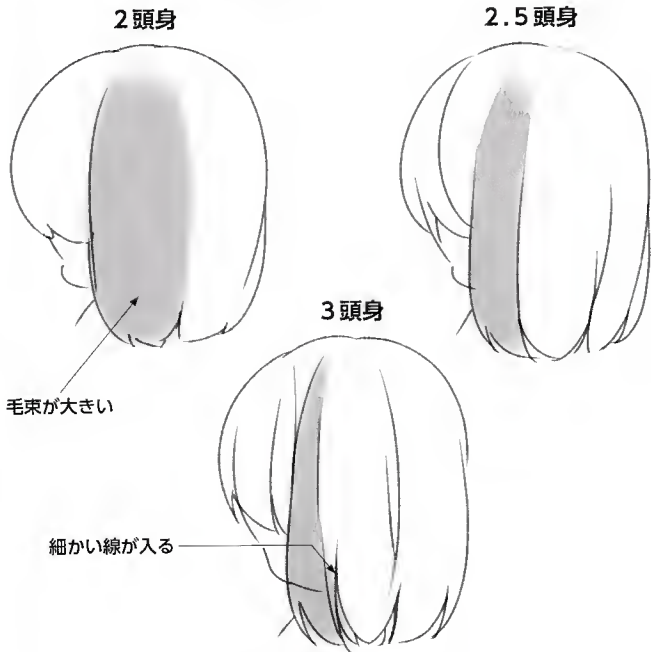
頭身が低いほど、髪の束は大きなデフォルメ表現になります。頭身が高いと、髪の束が細かく、毛先も分かれます。

2頭身

2.5頭身

3頭身

毛束が大きい

細かい線が入る

2.5頭身の顔のバランスをつかもう

まずは基本の2.5頭身で顔のバランスをつかみましょう。パーツの位置や大きさをきちんと把握すれば、かわいい表情を安定して描けるようになります。

りんかくの基準は瞳の下にある

瞳の下に横線を引き、ここを「基準ライン」にしてりんかくを描きます。2.5頭身の場合、頭部を6分割して下から1つ目の位置にこのラインがきます。

▶▶▶頭部に見るパーツの比率

眉の位置は、頭部の半分かそれより上。

髪の生え際はこのあたり。

瞳の中心の位置は、頭部を4分割して下から1つ目の位置がめやす。

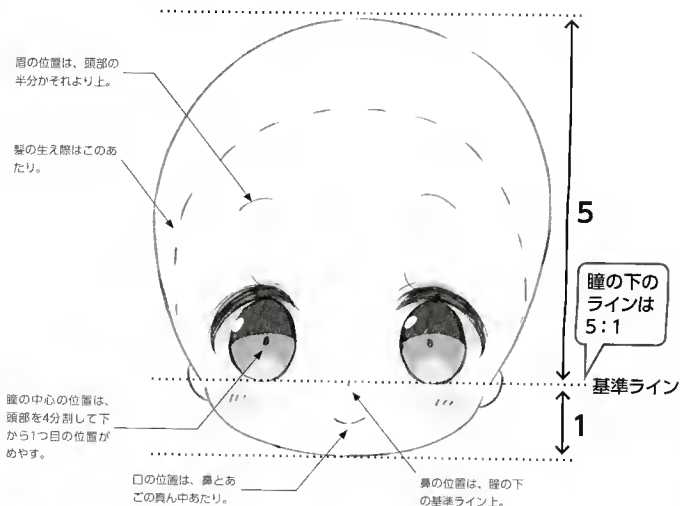
口の位置は、鼻とあごの真ん中あたり。

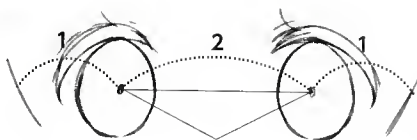
鼻の位置は、瞳の下の基準ライン上。

5

瞳の下のラインは5：1

基準ライン

1

▶▶▶瞳の位置

目を開けた場合

瞳と瞳の間は広めにするとかわいさが出ます。りんかくと瞳、瞳と瞳の間隔が1：2：1になるようにするとよいでしょう。

目を閉じた場合

目の閉じ方によって描く位置が変わります。

にっこり笑って目が閉じるときは、瞳の中心の位置に上向きカーブで描きます。

「おやすみなさい」で目が閉じるときは、瞳の下の位置に下向きカーブで描きます。

微笑んで少しだけ閉じるときは、瞳の中心の位置は変えず、上まぶたと下まぶたを中心に近づけます。

▶▶▶目の閉じ方による表情のバリエーション

にっこり

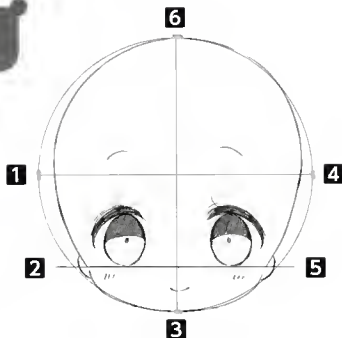
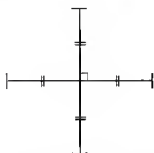
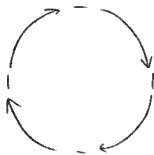
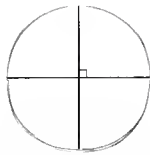
おやすみ

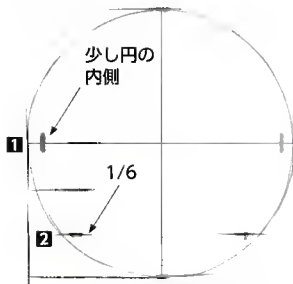
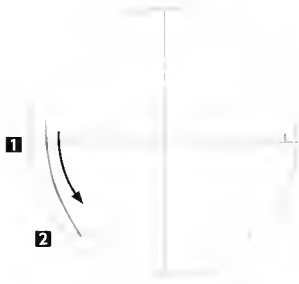
微笑み

見下ろすアングル（フカン）ではまぶたが下向きカーブになりそうですが、微笑みを表現したいなら上向きにデフォルメします。

見上げるアングル（アオリ）で、ちょっと目を細めた例。

2.5頭身の顔を描く

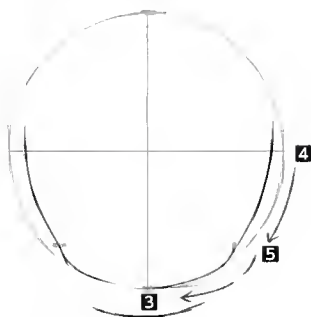
顔の形を取るとき、キーになるポイントは右図の❶～❻。ここをきちんと把握すると、「つぶれたり間のびしたり変な顔になる」「描くたびに別人の顔になってしまう」といった悩みがなくなります。

▶▶▶アタリを取る手順

1 ここでは十字から円（顔のアタリ）を描いてみましょう。十字を描き、円の半径となる部分に印をつけます。

2 4つの印をつなぐように円を描きます。

3 バランスのよい円がうまく描けないときはこの方法が便利です。

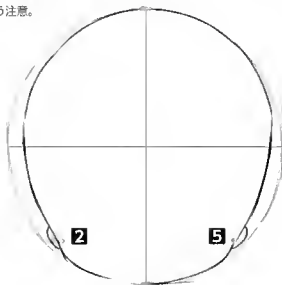
▶▶▶りんかく～耳を描く手順

1 キーポイント❶～❻の形を取っていきます。円の左端から少し内側に❶の印をつけ、顔の縦の長さの6分の1の位置に❷の印をつけます。

2 なめらかなカーブで、❶と❷を通る線を描写。2回のペン運びで描きます。

3 ❷からほっぺのふくらみを描きます。円のアタリにぶつかったら曲がるくらいの角度で描き、線が❸を目指すようにします。

ほっぺはなめらかさが命!

❶と❷をつなぐのではなく、S字カーブのなめらかな長い線で❶と❷を「通過する」線を描きます。短い線で描くと❷が極端にへこんで見え、なめらかほっぺになりません。

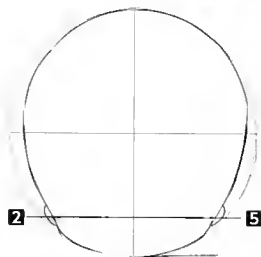
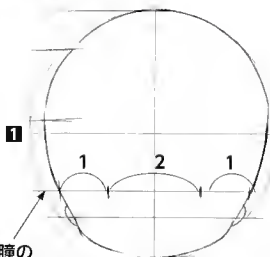
4 5 3

4 同じように、❹から❺にかけてなめらかな線でりんかくを描きます。❸の部分はとがってしまわないよう注意。

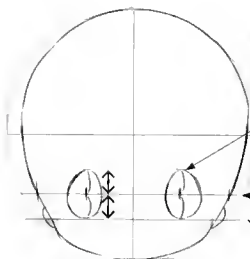
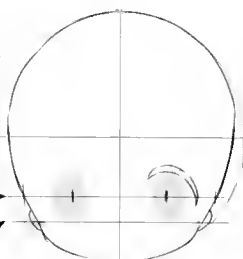
6 1 4

5 ❶→❻→❹の順で曲線を描き頭部のりんかくを描きます。

2 5

6 ❷と❺を包むように左右の耳を描きます。

▶▶▶鼻・目・口の位置を決める手順

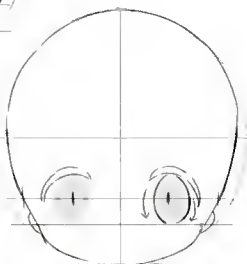
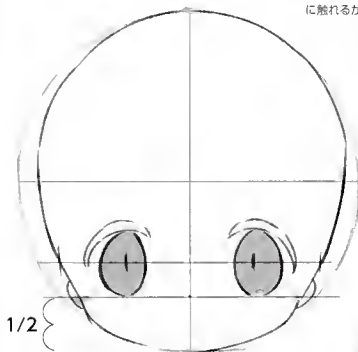
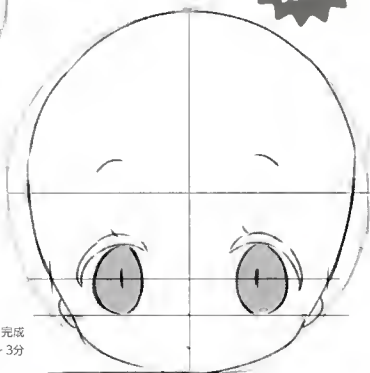
1
2
4
5
1 2 1
瞳の
中心ライン

1 2と5をつなぐ線を描き、これを基準ラインとします。鼻はこの高さになります。

2 瞳の中心の位置を決めます。1と4を通る線～あごまでの長さを2等分したあたりが瞳の中心ラインになります。りんかくの横幅を4等分したとき、1:2:1の位置になります。

瞳の中心を決めておかないと視線が定まらず、、どこを見ているかわからない目になりやすいです。

3 瞳の大きさを決めます。瞳の中心を囲い、基準ラインに接するようにアタリを描きます。

4 左の上まぶたの線を描いていきます。

上まぶたは3つの形に分けて描く

上まぶたは何度も線を引くと形がつかみにくくなります。3つのペン運びで目頭、まぶた中央、目尻を描きます。

3つの線の角度を変えると、つり目やたれ目などいろんなタイプの目を描くことができます。

5 反対側の上まぶたの線も描いていきます。

6 瞳の形を取ります。ぱっちり開けた目を描くなら、瞳はまぶたに触れるか少し離れるくらいに。

7 基準ラインとあごのラインを2等分した位置に口を描きます。

8 眉やまつ毛を描き加えて完成です。眉は顔の縦幅の半分～3分の1くらいの位置に収めます。

瞳の形はお米形！

正円でも楕円でもなく、上が少しすぼまったお米のような形です。

3頭身の顔のバランスをつかもう

3頭身はデフォルメの度合いがひかえめな素体。瞳の大きさや位置、りんかくなどに現れる違いをつかんで描きましょう。

2.5頭身や2頭身と異なり、あごの骨の出っ張りがしっかり見えます。瞳の下の「基準ライン」は、頭を5分割した高さになります。

▶▶▶頭部に見るパーツの比率

眉の位置は頭の半分より少し上。

髪の生え際はこのあたり。

4

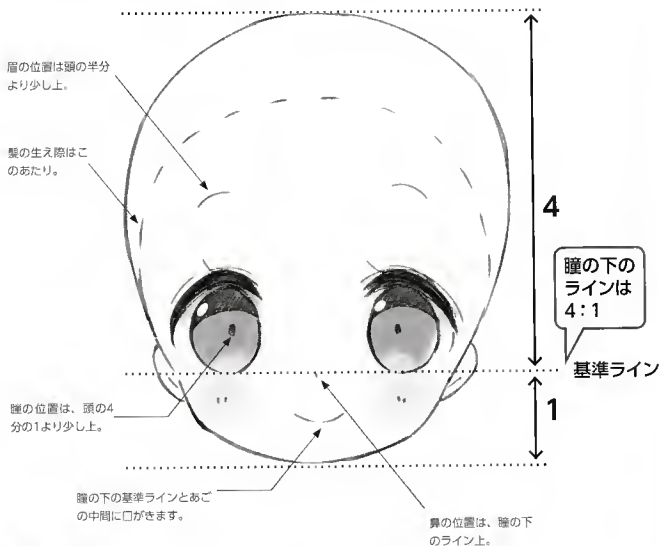
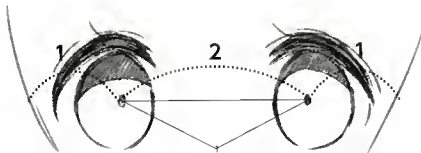
瞳の下のラインは4：1

基準ライン

1

瞳の位置は、頭の4分の1より少し上。

瞳の下の基準ラインとあごの中間に口がきます。

鼻の位置は、瞳の下のライン上。

▶▶▶瞳の位置

りんかくと瞳の関係は2.5頭身と同じ。りんかくと瞳、瞳と瞳の間隔が1：2：1になるよう配置します。瞳の大きさの比率も2.5頭身と同じで、中心から基準ラインまでの長さの2つ分くらい。

▶▶▶描き方のポイント

左ページのバランスで頭部を描き、髪を描き込んでみましょう。

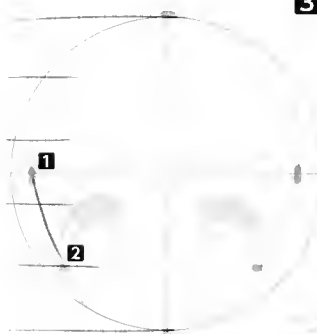
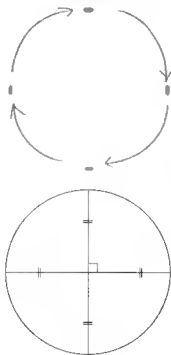
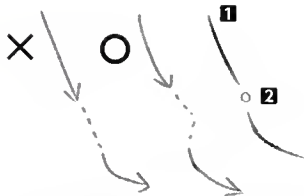
瞳の大きさは頭部の高さの5分の1くらいがベター。
大きすぎても小さすぎてもバランスが崩れます。

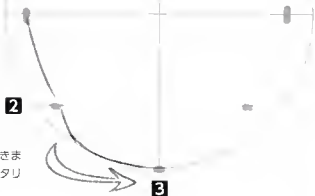
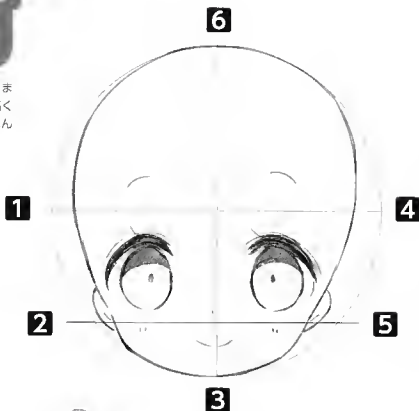
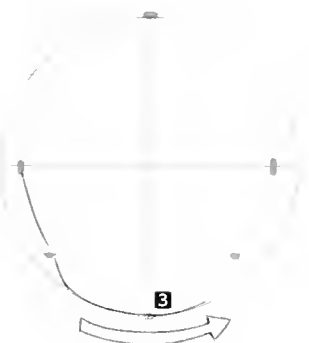
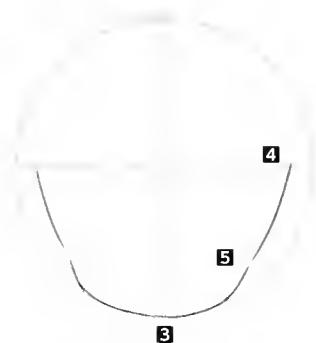
眉の高さは厳密でなくてOK。パッと見て違和感を覚えない範囲に収めましょう。

3頭身の顔を描く

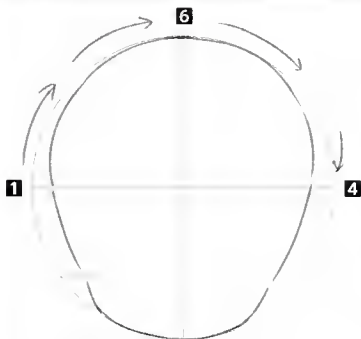
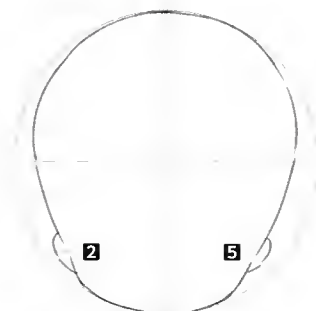
2.5頭身とはキーポイントのバランスが変わります。❷と❺をつなぐ基準ラインの位置が少し高くなり、その下に描くりんかくは2.5頭身よりほんの少しだけエラが張ります。

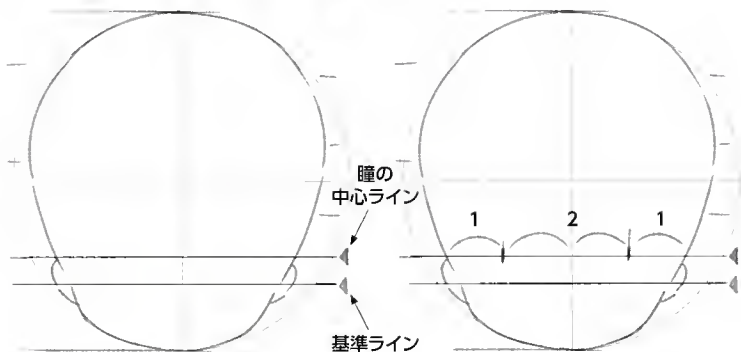
▶▶▶りんかく～耳を描く手順

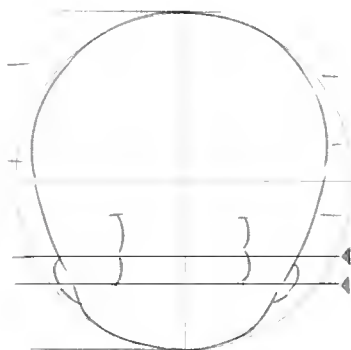
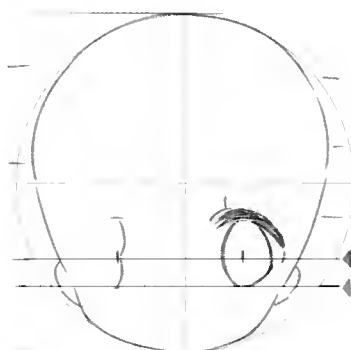
1 P94と同じ手順で円を描きます。

2 顔の高さを5等分し、補助線を引きます。下から5分の1のところを❷とし、❶を通って❷へ向かう線を1回のペン運びで描きます。

3 ❶を通って❷へ向かう線が直線にならないよう注意。❷に向かってゆるやかにカーブした線を引き、その下にほっぺの膨らみを描きます。

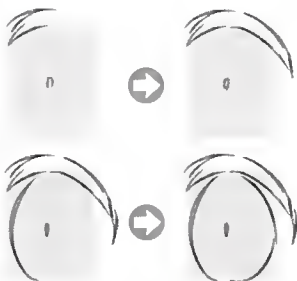
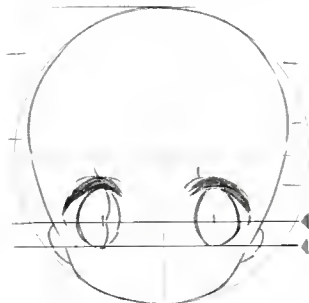
4 ❷から❸へ続く線を描きます。あごのラインは円のアタリに沿うように。

5 あごを通るラインも円に沿うように描きます。

6 反対側のりんかくも、4→5→3の順でつないで描きます。

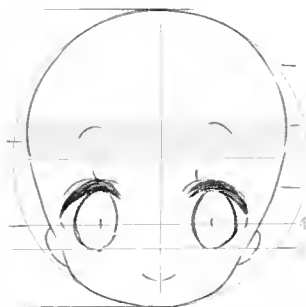
あごはとがらせない!

ミニキャラを描きなれていないと、どうしてもあごをとがらせて描いてしまいがち。あごはミニキャラのやわらかさやかわいさを表現する大事な部分なので、とがらせずに描きます。

7 頭部は1→6→4の順でつなげます。ここを描かないと、あとで頭がつぶれたり頭身が変わったりしてしまいます。きちんと6を通るように描きます。

8 2と5の位置に耳を描きます。

▶▶▶目・鼻・口の位置を決める手順

1 ❷と❺を通る位置に基準ラインを引き、その上に瞳の中心ラインを引きます。瞳の中心ラインは、頭の高さの4分の1より少し上。

2 瞳の位置を決めます。顔の横幅を4等分し、りんかくと瞳の間隔が1:2:1になるようにします。

3 基準ラインと瞳の中心ラインを2倍にして、瞳の大きさのめやすを導き出します。

4 お米のような形の瞳を描き、上まぶたを描きます。

5 基準ラインと瞳の中心ラインの2倍の大きさが瞳の大きさです。目全体の高さではないことに注意しましょう。

6 左目を描き込みます。上まぶたは目頭から描き、まぶたに接するか接しないかの位置で瞳の形を取ります。

7 両方の目を描き込みます。左右対称になっているか、よく確認しましょう。

8 基準ライン上に点で鼻を描きます。口は基準ラインとあごの半分の位置に描きます。

9 眉毛は頭の半分から少し上のあたりがめやすです。

10 補助線を消して、全体の形を整えて完成。

2頭身の顔のバランスをつかもう

最もデフォルメの度合いが強い2頭身。ちっちゃくて丸っこいかわいさを描くにはどんなコツがあるか見ていきましょう。

顔のパーツを下のほうに集中させる

2頭身のりんかくはあごが極端に削れ、おもちのようにぷっくり。目も鼻も口も下のほうに集中します。瞳の下の基準ラインは、頭を7分割した高さ。

▶▶▶頭部に見るパーツの比率

眉の位置は、頭部の半分かそれより上。

上まぶたは太く描きます。

髪の生え際はこのあたり。

瞳の中心の位置は、頭の下から4分の1くらい。

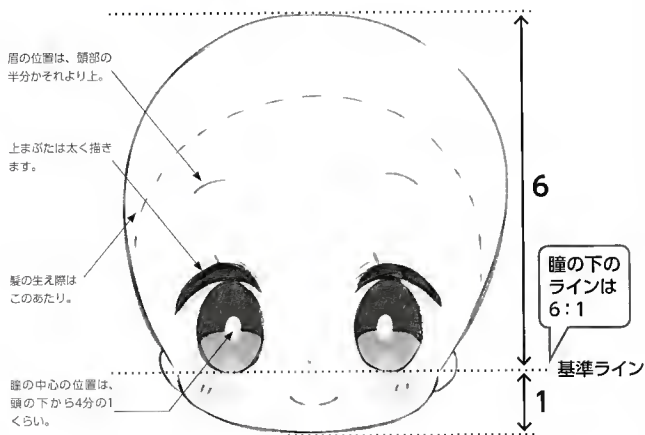
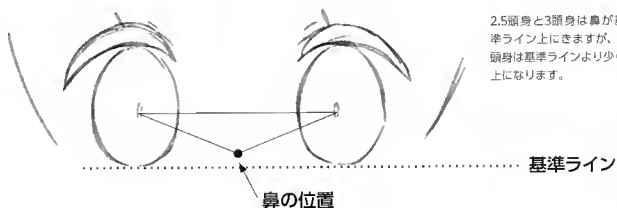
瞳の下のラインは6：1

6

1

基準ライン

▶▶▶瞳と鼻の位置関係

2.5頭身と3頭身は鼻が基準ライン上にきますが、2頭身は基準ラインより少し上になります。

▶▶▶生え際が見える前髪の描き順

2頭身は顔のパーツが下に集中するので、おでこが広くなります。ここではおでこの生え際が見える髪を描いてみましょう。

1 頭の上から4分の1くらいの位置に生え際がきます。生え際が見える場所の髪から描きます。

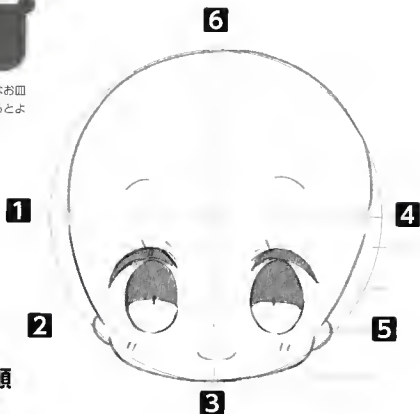
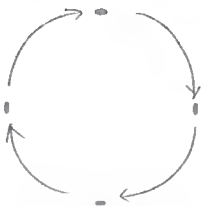
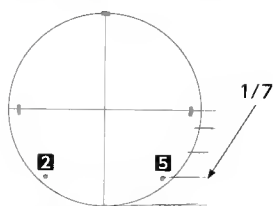
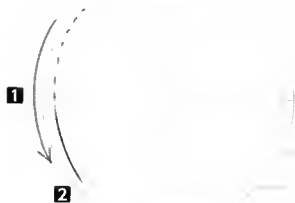
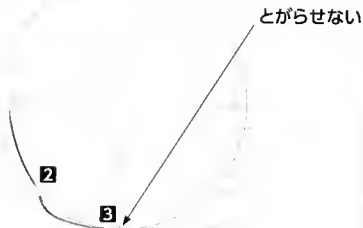
2 頭にかぶせるように前髪の形を取ります。

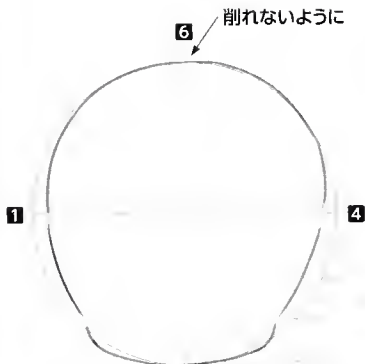
3 生え際の髪の立ち上がりを描きます。

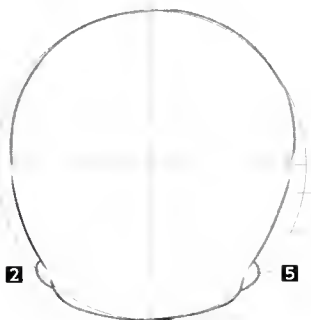
▶▶▶生え際を活かした前髪バリエーション

おでこが広い2頭身には、わざとおでこを見せたり強調したりした髪型がよく似合います。

2頭身の顔を描く

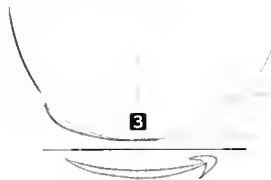
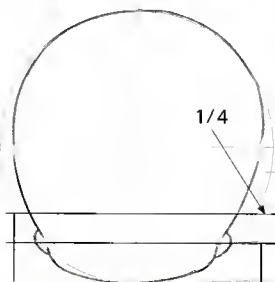
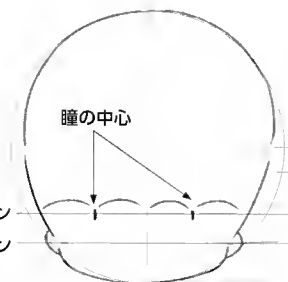
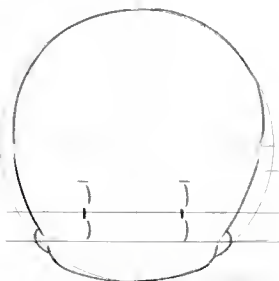
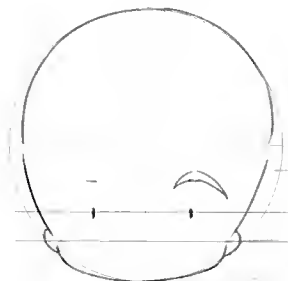
2頭身ではあごが極端につぶれます。平坦なお皿を描くくらいのメージでりんかくの形を取るとよいでしょう。

▶▶▶りんかく〜耳を描く手順

1 P94と同じ手順で円を描きます。

2 1〜6の位置を確認します。円を7分割した下の部分に基準ライン（2と5を結んだライン）ができます。

3 基準ラインに向かってりんかくを描きます。1から2に向かうラインが直線的にならないように。6から始まるカーブの延長のイメージで描きます。

4 2から3にかけてあごを描きます。この部分がミニキャラのぷくぷくほっぺなので、やわらかい曲線を意識すること。

5 ほっぺはとても小さいですが、ちゃんと丸く描きます。

6 反対側のりんかくも描きます。

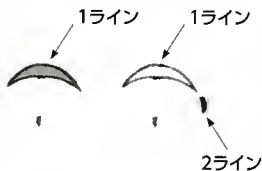
7 1～6～4にかけての頭部のアタリを描きます。頭が削れてしまわないように、きちんと6を通るように描写。

8 2と5を包むように耳の形を取ります。

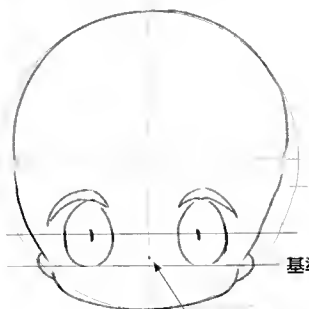
ポイント

あごはほとんど真っ平！

あごは円から削れた感じに。真っ平に近い曲線で、3をとがらせないことが大切。

▶▶▶目・鼻・口の位置を決める手順

1 目を描きます。瞳の位置を決めるため、頭部を縦4等分に。下から4分の1のところに補助線を引きます。ここが瞳の中心ラインになります。

2 瞳の中心ライン上で、りんかくの横幅を4等分します。両脇から4分の1のところに瞳の中心がきます。

3 瞳の中心と基準ラインの長さを2倍にしたアタリを描きます。これが瞳の大きさです。

4 短くて太めのまぶたを描き、その下に瞳を描きます。

2頭身の上まぶたは短い!

2頭身キャラの目は、上まぶたを短くデフォルメすると、頭身に合ったかわいさが出ます。短くて太い1ライン、または目尻に短い線を足した2ラインで表現します。

瞳の幅は短いまぶたと同じか、ほんの少しせまいくらい。内側のカーブを描いてから、少し下がふくれた外側のカーブを描きます。

5 両方の目を描きます。瞳の形はアーモンド形を意識しましょう。

6 鼻の位置を決めます。2頭身では鼻を省略しても構いませんが、描く場合は基準ラインより少し上にすると、かわいさが表現できます。

7 眉は顔の半分より上に、口はあごと基準ラインの真ん中に描きます。

8 いらない要素を全部削って、極端にデフォルメした2頭身キャラの顔の完成です。

パーツごとに描き分けよう

ここでは、顔を構成するパーツの描き分けを見ていきましょう。頭身ごとに描き分けるだけでなく、キャラのタイプや性格に合わせた描き分けも紹介します。

1 りんかく・ほっぺを描く

ミニキャラは目が極端に大きいので、りんかくもそれに合わせてデフォルメする必要があります。目の下を基準ラインとし、そこから膨らませるするとかわいく描けます。

▶▶▶ミニキャラらしいほっぺの表現

リアルな人間の顔は、目の部分がくぼんでいます。リアル寄りのキャラなら、目の位置からほっぺの膨らみを描いても良いのですが……。

ミニキャラは目が大きいので、目の部分からほっぺを膨らませると極端なしもぶくれほっぺになってしまいます。

ミニキャラのほっぺを描くときは骨格を無視して、大きな目の下の線（基準ライン）から膨らませるとかわいくなります。

▶▶▶りんかくのバリエーション
例）2頭身の場合

ミニキャラのりんかくは多彩なアレンジができますが、どのタイプも基準ラインからほっぺを膨らませます。ここでは2頭身を例に解説します。

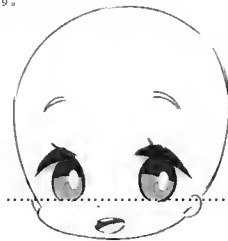
スリムタイプ

基準ラインからほんの少しだけほっぺを膨らませて描きます。

とんがりタイプ

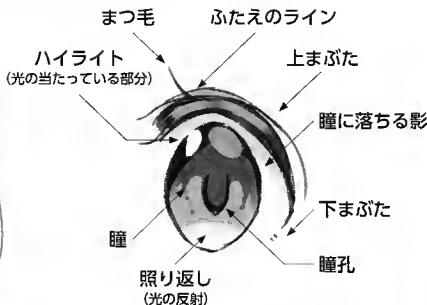
基準ラインから、カキッと飛び出したようなほっぺの膨らみを描きます。

ぷっくりタイプ

基準ラインからやわらかいカーブでほっぺの膨らみを描きます。

2 瞳を描く

ミニキャラの気持ちを表現する重要パーツの瞳。ミニキャラを描いたけれどなんだか違和感が出る……という場合、瞳の描き方を変えるだけでもぐっとかわいらしくなります。

▶▶▶目の構成要素

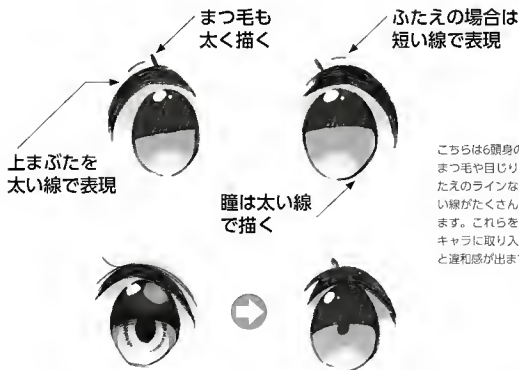
デフォルメキャラの目はシンプルに見えますが、実はリアルな瞳の構成要素がぎゅっと詰め込まれています（デフォルメ具合によって省略する部分もあります）。

▶▶▶ミニキャラの瞳の特徴

デフォルメされた太い線の上まぶたが、瞳の上にかかります。上まぶたのアーチはゆるやかになります。

まつ毛も太く描く

ふたえの場合は短い線で表現

上まぶたを太い線で表現

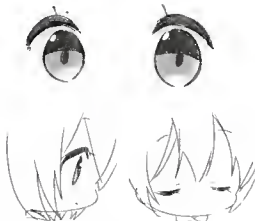
瞳は太い線で描く

こちらは6頭身の瞳。まつ毛や目じり、ふたえのラインなど細い線がたくさん入ります。これらをミニキャラに取り入れると違和感が出ます。

リアル寄りの瞳にある細かい線のディテールを省き、最小限の要素だけを単純化して描きます。

△

ミニキャラの瞳に細かい線のディテールがあると、かわいさ少なめでちょっと違和感があります。

▶▶▶頭身ごとの描き分け

頭身が低いほど、上まぶたは太く短くなります。ハイライトも省略されます。

2頭身　**2.5頭身**　**3頭身**

▶▶▶瞳のバリエーション

瞳の形は好みによってさまざまにアレンジできます。どの瞳でも、瞳孔が中央にあることを意識して描きます。

縦に細長いタイプ。

こちらは照り返しが真ん中で平面的な表現。

ハイライトが下のタイプ。

ハイライトが真ん中のタイプ。

上まぶたの両端を細く描いたタイプ。

▶▶▶つり目・たれ目・ジト目の表現
例）2.5頭身の場合

もちろんミニキャラでもつり目キャラやたれ目キャラ、ジト目キャラを描き分けることができます。

つり目は上まぶたの曲がる箇所を1ヵ所にするか、目尻を高くしたゆるやかなカーブで描きます。目尻への一直線ラインでもOK。

たれ目は上まぶたをたれさせるだけでなく、下まぶたにもたれ感を加えます。

ジト目は上まぶたがほぼ一直線。頭身が低いキャラならわずかにカーブした表現もおすすめ。

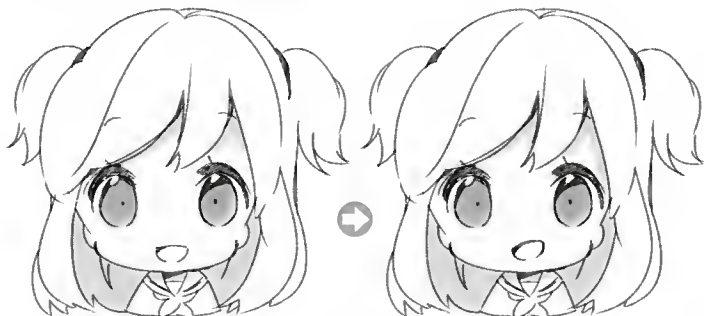
3 口を描く

大きく開けて笑ったり、叫んだり、すねてすぼめたり……。感情に応じて多彩な動きを見せる口。ミニキャラならではのユニークな描写もできます。

▶▶▶デフォルメの方法

リアルな口の細部を省略し、マルに近づけるとミニキャラらしい口になります。閉じた口はカーブを強めるとかわいらしくなります。

困っているときの口もとの例。リアル寄りなキャラはあごの骨があるので、口がりんかくにくっつくことはありません。でもミニキャラなら、りんかくにくっつくくらい寄ってもOK。

▶▶▶ミニキャラならではの表現

おわん型のシンプルな口はそのまま描いても構いませんが、15度くらい傾けると、キャラの気持ちが強調されて見えます。

2頭身

6頭身キャラのうれしそうな表情を2頭身にデフォルメした例。このままでも十分かわいいですが、喜び方がちょっとひかえめに見えます。口を斜めに傾けると、もとのキャラのうれしい気持ちがより強調されて伝わる絵になりました。

2頭身

こちらは口を閉じている場合。W字の線を水平に描いても十分かわいいですが……。斜めに傾けると、よりミニキャラらしいかわいさが強調されました。

▶▶▶口の形いろいろ

例）2頭身の場合

Wの字に閉じた口は、素直なUの字の口よりひとくせある印象。

口の両端が下がった波型の口は、複雑な思いや困惑を感じさせます。

すぼめた口はちょっとすねてる雰囲気。「3」の字または逆「3」の字で描きます。

驚いて丸くなった口。まん丸に近い口は強い驚きを感じさせます。

Vの字になった口。Uの字の口に比べ、唇をきゅっと閉じた感じ。

点で表現された口は、あきれた気持ちの表現によく合います。

4 髪を描く

キャラの好みや個性が現れる髪型は、描き分けの重要パーツ。強調＆省略のテクニックを使って描きます。

▶▶▶ミニキャラらしいデフォルメ表現とは

リアル寄り（6頭身）のキャラは、さらりと流れる髪を細やかに描きます。しかしミニキャラの場合、あまり髪の描写が細かいと違和感が出るもの。細かい流れやハネは省略し、大きめの束で描きます。

6頭身キャラの髪はなめらかなS字曲線で描き、ハネなど細かいニュアンスも表現します。

同じキャラを2.5頭身にしてみます。ミニキャラの髪は複雑な曲線を加えず、大きなひとつの流れを意識して描きます。基本は大きな髪の束を連ねますが、ところどころ細かい束を入れてもOK。

毛先に大きなハネがあるなど、髪型の個性的な部分は省略せずに強調します。ミニキャラにしても「同じ子だ」とわかるようにするための大事な部分です。

▶▶▶頭身ごとの毛束の違い

同じミニキャラでも、頭身によって毛束を描き分けます。

2頭身

ざっくりと大きな束に分けて描きます。髪質は少し硬めになります。

2.5頭身

大きな束に細かい毛束を少し加えて描きます。

3頭身

大きな束に細かい毛束を加え、髪の流れの微細なニュアンスを加えて描きます。あまり細かくしすぎないのがポイント。

ミニキャラの前髪は、目をよけて3束くらいで描くと◎。これは2頭身の例。

2.5頭身や2頭身では、3つの大きな束に細かい毛束が入ります。

▶▶▶髪束の描き順

前髪、横の髪、後ろの髪を3つのブロックに分けて形を取ります。

それぞれのブロックに髪束をかぶせるように描きます。毛先に小さな分かれ目をプラス。

好みにもよりますが、髪束を細かく分けすぎるとミニキャラらしさが損なわれます。ほどほどにとどめましょう。

まとめ……顔と頭身のバランスは合わせよう！

この章ではそれぞれの頭身に合った顔の描き方を解説してきました。ミニキャラをかわいく見せるには、顔と体のバランスがとても大切です。

顔と頭身のミスマッチを避ける

3頭身の顔は、4～6頭身の体にも合わせることができます。しかし2.5頭身や2頭身に合わせるとミスマッチに。それぞれの頭身に適した顔を描くことが大事です。

こちらは3頭身の顔と体だけれど、描き込みを細かくしてしまった例。髪の細かい毛束や服のシワは、省略すると見た目のバランスが良くなります。
同じキャラクターを、異なる頭身で描き分けた例。顔と体のバランスが合っていると、それぞれの頭身の魅力が引き立ちます。
2.5頭身
2頭身
3頭身

コラム かぶりものを描いてみよう！

ミニキャラは頭が大きいので、帽子やネコミミ飾りなど特徴あるかぶりものが似合います。描くコツをつかんでみましょう。

ヘルメット

2頭身の女の子にヘルメットをかぶせてみましょう。

そのままかぶせると、ヘルメットの厚みで頭でっかちになり、1.8頭身くらいに見えてしまいます。

こんなときは、髪の厚みと同じくらいの大きさでヘルメットを描くとバランスが良くなります。

ネコミミ

左右の耳の向きを決めます。両方の向きが必ずそろっている必要はありません。

やわらかい曲線で三角を描いて形を取ります。

耳の生える位置を決め、耳の内側を描きます。

横から見たところ。耳の生える位置は頭部を縦半分にした位置が自然です。

上から見たところ。耳の内側は正面を向いているので、ほかの角度でもそのことを意識して描きます。

斜めの角度では、耳と後頭部がつながって見えます。

横向きは、耳を後ろに流してもキュート。

左右対称な耳もアリですが、非対称にするとまた違ったかわいさが出ます。

第5章

ミニキャラの気持ちを表現しよう

うれしくて微笑んだり、悲しくて涙したり、怒ってふくれっ面になったり……。この章では、ミニキャラの気持ちを「表情」と「ポーズ」で表現するテクニックを見ていきましょう。

顔の表情と全身ポーズで感情表現しよう!

笑ったり泣いたり、怒ったり照れたり……。ミニキャラの気持ちを魅力的に描くために、顔の表情に加えて全身のポーズをつけてみましょう。

いろんな角度の顔の形をつかむ

ポーズをつけるなら、正面向き以外にさまざまな角度の顔を描くことになります。極端にデフォルメされた顔の立体感をつかみ、いろんな角度で描けるようにしましょう。

顔の中心を通る正中線と目の距離に注目。手前の目のほうが、顔の中央から離れて見えます。

ミニキャラの頭を上から見たところ。顔の正面は平らであると考えて目の位置をつかみます。

斜めの顔にグリッド線を引いたもの。下まぶたを通る基準ラインから、ほっぺがぷっくり膨らんでいます。

斜め向きの目はアーモンドの形。

リアルキャラに比べて、耳の位置がかなり下。鼻の出っ張りがないのも大きな特徴です。

下まぶたの位置からりんかくが膨れます。鼻のラインでも口のラインでもない、ミニキャラ独特の膨らみです。

りんかくが潰れていると違和感が出ます。

横向きの目は、眼球のカーブを意識して丸く膨らませます。

鼻も省略したほうがミニキャラらしくなります。

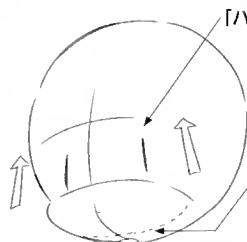
斜めのフカン

点線の部分が下まぶたを通る基準ラインです。

ほっぺの膨らみの位置は、下まぶたを通るラインの下で変わりありません。

基準ラインを押さえておくと、表情もつけやすくなります。

斜めのアオリ

ミニキャラでアオリを描くのは意外と難しいもの。首の位置をしっかり決めて描くのがコツです。

瞳をほんの少しだけ「ハ」の字にすると、アオリっぽく見えます。あごの下が見えていることも意識して描きます。

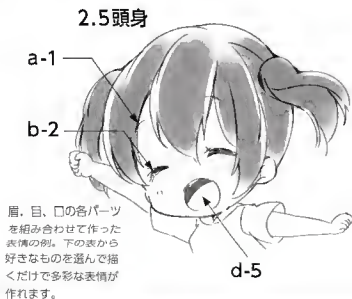
グレーの部分があごの下。ミニキャラは顔の正面とあごの下の境界線を描かないので、アオリでは口の下の面積が広く見えます。

パーツを組み合わせて表情を作り出す

ミニキャラのポーズに合わせて表情を描いてみましょう。記号のようなパーツを組み合わせて作った極端な表情は、ミニキャラによく合います。

▶▶▶表情パーツの組み合わせ例

眉、目、口の各パーツを組み合わせて作った表情の例。下の表から好きなものを選んで描くだけで多彩な表情が作れます。

表から「ギャグ調」のパーツを取り入れると、より極端なデフォルメ表現になります。

	1	2	3	4	5
a（眉）					
b（目）					
c（ギャグ調の目）					

	1	2	3	4	5	6
d（口）						
e（ギャグ調の口）						

▶▶▶繊細な表情の描写例

顔のパーツがシンプルなミニキャラでも、ひと工夫加えることで繊細な表情を描けます。

優しい微笑み

2.5頭身

下まぶたを上にカーブさせると、目をぱっちり開けた元気な笑顔とは異なる、優しい微笑みが表現できます。

ぱっちり目の笑顔と重ねて比較した図。上まぶたの位置が少し下がって、目を細めた感じになっています。

眠たそうな顔

2.5頭身

うつむき加減で、まぶたの位置を少し下げると、眠たげな感じに。瞳は真ん丸ではなく、やや平べったく描きます。

眠たくない表情と重ねて比較した図。上まぶたが大きく下がって、今にも眠気で閉じてしまいそうです。

上の例は2.5頭身ですが、2頭身のキャラでも同じように繊細な表情が描けます。

2頭身

上まぶたを短く太い線で描き、瞳をさらにつぶして描きます。

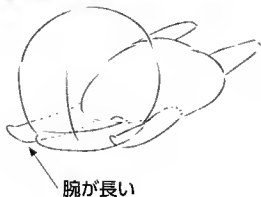
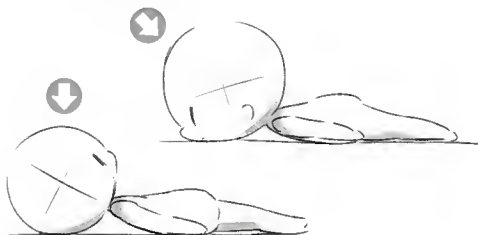
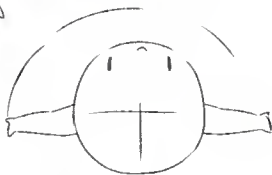
こちらも瞳の縦をつぶして、ほとんど四角に近い形で描きます。

できるポーズと難しいポーズがある

ミニキャラは手足が短いので、簡単にできるポーズと難しいポーズがあります。難しいポーズはだまし絵的に表現する方法を考えます。

両手を下げたポーズなら簡単。しかし両腕を挙げたポーズは、頭に腕がつっかかってしまうので実際にはできません。ここでは頭の厚みを無視して腕を重ねて描き、それっぽく見せる表現にしています。

地面にべちゃっと転んだポーズ。本来は奥の腕が見えなくなるはずですが、ここではそれっぽく見せるために奥の腕を伸ばしています。

足はお腹の厚みを無視すれば自由に動かせます。

寝そべるのも難しいポーズ。頭が大きいので体が宙に浮いてしまいます。こんなときは首をぐいっと曲げてそれっぽく表現します。

頭のてっぺんまで腕を伸ばすと、ちょっと不気味に……。
頭の厚みを無視してだまし絵的に描けば腕を挙げられますが、それでも長さの問題で頭のてっぺんにさわるのは難しいです。
いっぱい手を挙げてもこれくらいしか挙がりません。
上から見たところ。腕は体の前で180度くらい広げられます。それ以上になると少し違和感が出るかも。
横から見たところ。腕は前にも後ろにも動かせます。手首を曲げてポーズの表現を広げることもできます。
ミニキャラ2人が抱き合うポーズ。実際には、頭が邪魔して腕が届きませんが……。
頭の厚みを無視して、頭を重ねて描けばそれっぽく表現することができます。

うれしい気持ちを表現しよう……「喜」

ミニキャラのさまざまな喜怒哀楽の気持ちを表現してみましょう。まずは元気いっぱいで明るい喜び・うれしさの表現から。

うれしさは、外向きのパワーが放出されるイメージで描きます。手足をいっぱいに広げると喜びを表現できます。

▶▶▶うれしそうに見える描写の例

眉全体を上げ、横に広げる

目をぎゅっと閉じる

両手を挙げる

おわん型の口（傾きは15度）

両足を曲げて跳ねさせる

2.5頭身

腕は外に向けるだけでなく、手首の先を曲げるのがポイント。

6～8頭身のキャラの表情と比較してみましょう。ミニキャラのほうはつむった目が極端にデフォルメされています。

▶▶▶表情とポーズのバリエーション

3頭身

一方の手を挙げた喜びのポーズ。挙げたほうの手と対角にある足を跳ねさせることで、バランスが良くなります。

2.5頭身

広げた手の一方を差し伸べるかのようなポーズ。見ている人をうれしいできごとに誘ってくれそう。

2頭身

手を内側にした喜びのポーズ。大きく手を広げた「わーい！」なポーズと異なり、「うふふふ」とほくそ笑む印象になります。

▶▶▶頭身ごとに異なる表情描写

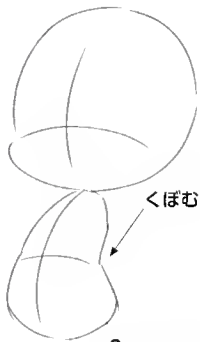
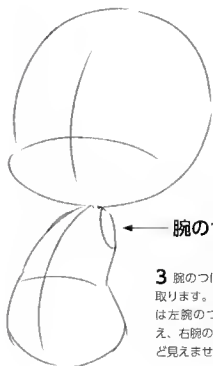
同じ表情でも、頭身によってパーツの位置を変えて描きます。りんかくや目、口の形もよく比べてみましょう。

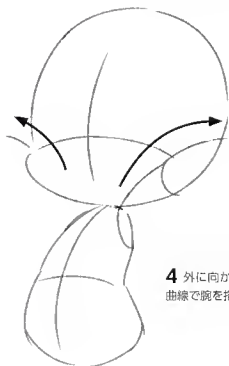
下図は基本となる2.5頭身に、2頭身や3頭身の表情を重ね合わせたもの。ほんの少しの位置の違いで大きく印象が変わります。

「喜」の全身ポーズを描く

▶▶▶元気いっぱいに喜ぶポーズのポイント

うれしさを全身で表現したポーズ。外向きに開放される喜びのパワーを、腕や体の反りで表現します。

1 頭の下に、体の表面の中心を通る線を描きます。体が反ったポーズなのでなめらかなカーブで。

2 体の反りを表現するために、背中側をくぼませて体を描きます。

腕のつけ根

3 腕のつけ根のアタリを取ります。このアングルでは左腕のつけ根が良く見え、右腕のつけ根はほとんど見えません。

4 外に向かうなめらかな曲線で腕を描きます。

5 腕〜手の形を描きます。固い円柱をつなぐのではなく、しなやかに伸ばすイメージで。

6 反った体を強調するために、おなかから急カーブのラインを描いて足の形をとります。

7 後ろに跳ね上げた足を描き入れます。完成イラストはP128。

素体の完成！

喜びをかみしめるポーズのポイント

「うふふふ」と口もとに手を当てて喜ぶポーズ。2頭身の指は小さいので、豆粒を置くイメージで描きます。

1 少しだけ突き出たお尻のふくらみを意識して胴体を描きます。

2 手首の位置を決めてから手のアタリをとります。こうすると「手がうまく口もとに合わない」という悩みを防げます。

3 手から降ろすように腕を描きます。わきを締めて腕を体の内側に寄せていると、内にこもった喜びの印象に。

4 肩のラインを描きます。このアングルでは右肩のみ見えます。

5 お尻の丸みからつながるように閉じた足のアタリを取ります。足がそろっているとポーズが少し地味なのでもうひと工夫。

6 右足をちょっと跳ねさせ、足もとにも喜びの気持ちを表します。

大きな帽子やアクセサリーでアクセントをつけて仕上げます。完成イラストはP129。

怒ってる気持ちを表現しよう……「怒」

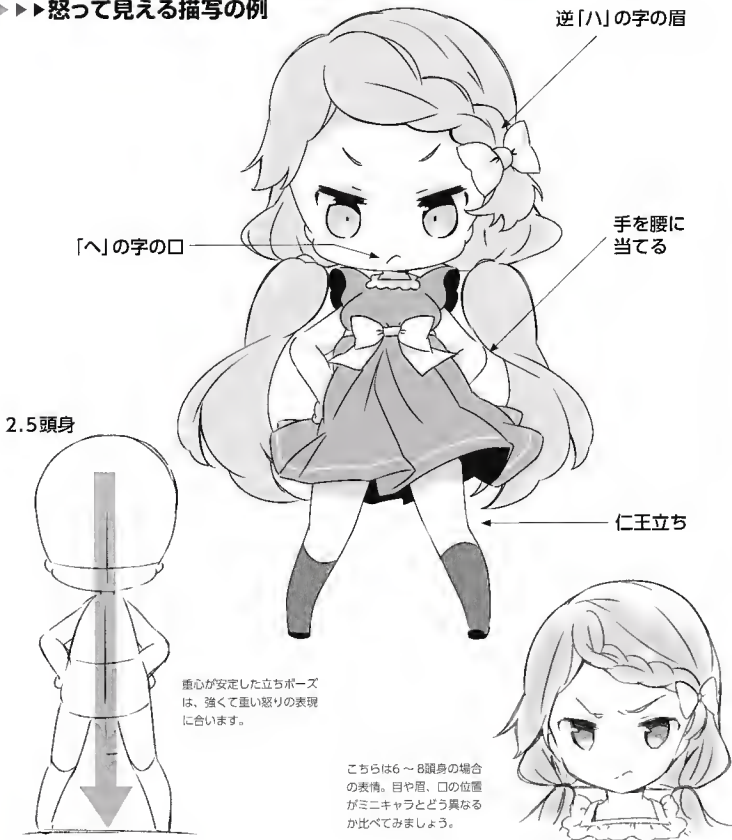
かわいいミニキャラだって怒るときは怒る！　小さく腹を立てた「ぷんぷん！」な気持ちから、相手を責める「もーっ！」な気持ちまで、いろんな表現を模索してみましょう。

強い怒りはどっしりポーズで表現する

例えば腰に手を当てて仁王立ちになったどっしりポーズは、「本気で怒ってる」感じが出ます。喜びのポーズと同じだと怒りが軽そうに見えるので、どこかに落ち着いた部分を作るのがコツ。

▶▶▶怒って見える描写の例

重心が安定した立ちポーズは、強くて重い怒りの表現に合います。

こちらは6～8頭身の場合の表情。目や眉、口の位置がミニキャラとどう異なるか比べてみましょう。

▶▶▶表情とポーズのバリエーション

2.5頭身

腕を振り上げた「もーっ!」な怒りポーズ。腕は挙がっていても足が跳ねていないので、怒りのポーズに見えます。

3頭身

静かな怒りのポーズ。足も手も閉じていますが、重心が安定しているので怒りが強く見えます。

2頭身

怒ってふてくされるポーズ。どっしり座り込んでいじけているので、機嫌を直してもらうのは難しそう……。

▶▶▶頭身ごとに異なる表情描写

特に、りんかくや瞳のデフォルメ具合に強く変化が現れます。

「怒」の全身ポーズを描く

▶▶▶腕を組んで怒るポーズのポイント

ミニキャラが腕を組むと、肩から腕にかけての形は台形になります。これはリアル体型のキャラにはない特徴です。

1 頭部を描き、その下に体の表面の真ん中を示す線（正中線）を引きます。怒っているときは猫背になりにくいので、やや反らした感じの曲線で描写。

2 体の形を取ります。マヨネーズのチューブを少し曲げたイメージ。左腕のつけ根を確認します。

3 奥の腕のアタリを取ります。前腕が胸もとにかかり、手首が曲がります。

4 奥の腕と手前の腕の重なりを描きます。ここではまだ手の先を描きません。

5 肩から腕にかけて台形になっていることを確認します。

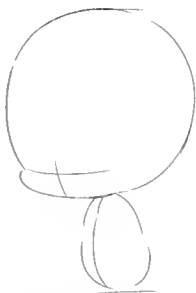
6 お尻からなめらかにつながるように足を描きます。足を閉じていると、静かだけれど強い怒りの雰囲気が出ます。

7 服を描きます。ここでは着物なので、腕の下にそでの布地がたれます。

8 逆「ハ」の字になった眉で怒りの気持ちを強めます。左手は組んだ腕の内に隠れますが、右手は外に出るので描き込みます。完成イラストはP135。

▶▶▶ひざを抱えてふてくされるポーズのポイント

体を丸めた怒りのポーズは、誰かを責めるよりも内に閉じこもる印象。手を少し曲げることで、ひざを抱えている感じを出します。

1 体を描く前に、座る地面の位置を決めます。今回は2頭身キャラを描くので、0.6頭身をめやすに地面のラインを引きます。

2 体を丸めるポーズですが、体は曲げずにそのまま描きます。

3 足を描く前にひざの位置を決めます。

4 2頭身の足はとても短く、そのままではひざが曲がりません。絵的に不自然に見えない程度に長くして、折り曲げるように描きます。

5 ひざこぞうをそろえるように、奥の足も描きます。

6 腕のつけ根の形を取り、そこからひじまでを描きます。

7 ひじから先はちょっと曲げたようにして、ひざを抱えている感じを出します。

ラフの完成！

服や髪を描き込んで仕上げます。体は丸まっていませんが、ひざを抱えているので、すねた雰囲気が表現できています。完成イラストはP135。

悲しい気持ちを表現しよう……「哀」

つらいできごとに傷ついたり、好きな人のつれない態度に心を痛めたり。悲しみを涙で表現するだけでなく、つらい思いをこらえるしぐさで表現してみましょう。

内側に入るしぐさで悲しみを表す

喜びの気持ちとは逆に、悲しみの気持ちは内側に向くしぐさで表します。

▶▶▶悲しみが伝わる描写の例

▶▶▶表情とポーズのバリエーション

2.5頭身

憂いを帯びた思案顔。お尻を少し突き出した振り向きポーズが、悲しげながらチャーミング。

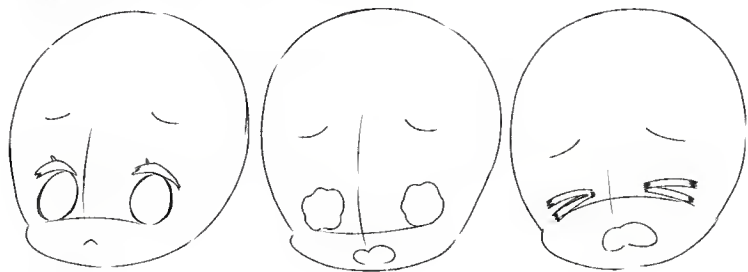
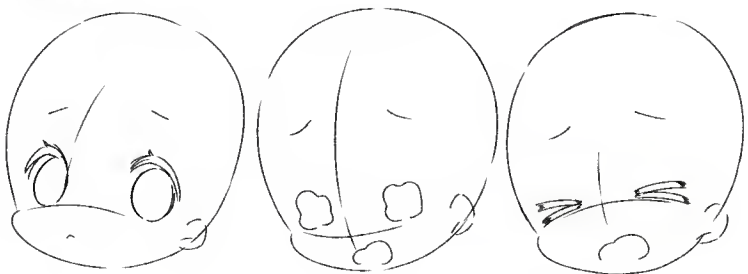
2頭身

悲しさで今にも叫びそう。少し身を乗り出すしぐさが、誰かに悲しみを訴えるかのような印象を与えます。

3頭身

悲しみの涙で目が流れ出しそう。閉じられて内股になった足の表現がポイント。

▶▶▶▶頭身ごとに異なる表情描写

2頭身

2.5頭身

3頭身

「哀」の全身ポーズを描く

▶▶▶縮こまって涙するポーズのポイント

縮こまったポーズを描くときは、寄せたひざからアタリを取ると描きやすくなります。

1 ここでは3頭身キャラを例とします。沈んだ気持ちを表すために、顔を少し傾けて体を描きます。

2 体のアタリを描き、ひざの位置を決めます。ひざを寄せているので、マルを2つくっつけて描き、ひざがしらにします。

3 ひざの位置を示すマルから伸ばすようにして、内股ぎみの足を描きます。

4 腕を描く前に手の位置を決めます。悲しみでほっぺに添えた手を四角のアタリで描きます。

5 ウエストのあたりにカーブした線を描き、ここをひじの位置として腕を描きます。

6 両腕は「ハ」の字に反った形に描きますが、あくまでわきは締めるように描くと縮こまっている感じが出ます。

7 四角い手のアタリに指のディテールを加え、服を描き込んでいきます。

ラフの完成！

8 表情や髪を描き加えて仕上げます。「ハ」の字眉と極端にデフォルメした目で描くことで、少しギャグっぽい悲しみの表現になりました。完成イラストはP141。

▶▶▶悲しみを訴えるポーズのポイント

少し前かがみになって悲しみを訴えるポーズ。グーにした手でも指は省略せず描くことで、ぎゅっとこぶしを握っている感じが出ます。

1 お尻を少し突き出したポーズなので、ちょっと出っ張った形に体を描きます。

2 腕の前に手の位置を決めます。マルでこぶしのアタリを取ります。

3 ひじの位置を決めます。腕が体より少し前に出たポーズなので、ひじの位置は腰のあたりではなく、もう少し下に。
4 「ハ」の字型に腕を描きます。わきはきちんとくっつけたまま。
5 手のアタリを割るようにして指を描き入れます。
6 お尻の丸みからつながるように足のアタリを取ります。
7 内またになった足もとを描きます。
ラフの完成！
涙ながらの表情や服装、ヘアスタイルを描いて完成。お尻を突き出すことで、悲しさを訴えていることがよくわかるイラストになりました。完成イラストはP141。

驚いたときの気持ちを表現しよう……「驚」

思いがけないものを見てびっくりしたり、誰かの行動にポカーンとしたり。嬉しい驚きやあきれた驚きなど、さまざまなパターンがあります。

どんな驚きなのかを表情で示す

肩に力が入ったり眉が上がったり、驚いたときの体の反応がポーズに現れます。一方、その驚きがどんな驚きなのかを表現するには、表情が大切になります。

▶▶▶驚いて見える描写の例

驚いて思わず力が入るので、手足はまっすぐ硬直ぎみに。

6～8頭身の顔と比較。のけぞった動きに合わせて揺れる髪を、ミニキャラでもきちんと表現します。

▶▶▶表情とポーズのバリエーション

2頭身

「え、ちょっと……」な驚きのポーズ。極端にデフォルメされた目が、あきれを含んだ驚きの気持ちを演出しています。

3頭身

「そうなの……？」的な、静かな驚き。大げさなポーズで驚かないキャラの場合、眉だけを上げて驚きを表現します。

照れているときの気持ちを表現しよう……「照」

褒められて赤くなったり、慣れない服装を恥ずかしがったり、好きな人と目が合わせられなかったり……。いじらしくてキュートな照れの表情を描いてみましょう。

恥ずかしい気持ちをしぐさで表す

照れて恥ずかしがる気持ちは、目をそむけたり顔を隠したりするしぐさに現れます。驚きながら照れたり、困りながら照れたりする複雑な気持ちは緊張ぎみのポーズと表情で表します。

▶▶▶照れて見える表現の例

恥ずかしい気持ちが体を縮こまらせます。ひじとひざを内側にすると◎。

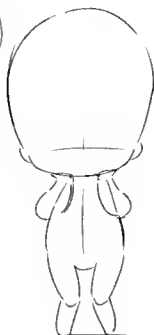
6～8頭身の表情と比較。困ったような「ハ」の字眉がポイント。

▶▶▶表情とポーズのバリエーション

3頭身

恥ずかしくて手で顔を覆ったポーズ。他にもうつむいたりクッションに顔をうずめたり、顔を隠すしぐさが照れの表現によく合います。

2頭身

驚きながら照れるポーズ。しずく型の汗を描き添え、慌てている感じを演出しています。足も、真っすぐよりキュッと内股になっているほうが照れ感アップ。

見せ方の工夫で、さらにステップアップ！

この章では、キャラの気持ちを伝えるための表情やポーズ表現を見てきました。さらにひと工夫加えると、一枚絵やグッズなどでより映えるイラストを描くことができます。

人や物の外側の形だけをとらえたものをシルエットと呼びます。シルエットを変化させると、絵の印象が大きく違って見えます。

単純に立っているだけのポーズはちょっと平凡だけれど……。

シルエットが三角に広がった形になるように描くと、少し楽しそうな印象が加わりました。

大きなアイテムを一緒に描いてシルエットに変化をつけてもいいでしょう。

スカートで三角のシルエットを作るのもアリ。同じように立っているだけなのに、キャラがより魅力的に見えますね。

髪をボリュームアップさせてシルエットを変化させても◎。

マルや四角で まとまりをつくる

この章で見てきた感情表現のテクニックを使うと、ポーズによってはまとまりがなく見えてしまうことも。そんなときはマルや四角で包むと、一枚絵やグッズで映えるイラストになります。

手足を外に開いて元気いっぱいのポーズ。文字で円を描いて包むと、グッズやアイコンらしいまとまりが生まれます。

周囲を丸く包むようにモチーフをちりばめるのも素敵。

背景に水玉モチーフを配した例。動きの少ないポーズでもポップな雰囲気に。

四角いビンにつめた例。並べてコレクションしたくなるようなかわいさがあります。

背景に四角い点線を描くだけでも、まとまりが感じられます。

コラム

漫符のいろいろ

キャラクターの感情を表現するには、表情やポーズをつけるほかに「漫符(まんぷ)」を描く方法があります。誰もが知っている記号や図形をプラスすることで、さまざまな気持ちを表現できます。

喜び&ポジティブ

活発な雰囲気の漫符。

ハートマークは好意を感じさせます。

何かに気づいたかのような表現。

キラキラと輝いている感じ。

明るく話しかけるイメージ。

怒り&ネガティブ

おでこに浮き出た血管は、怒った表現の定番。

汗のしずくを描くと焦っている感じ。

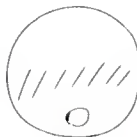
口からため息がこぼれる表現。

ムカムカを押し殺している感じ。

おでこに縦線を引くと、真っ青！

思うようにいかなくて残念な感じ。

そのほか

思いがけないできごとにびっくり！

顔に斜線を引くと照れてる感じ。

「Z」を連ねると、眠っている印象に。

気力がふにゃふにゃっと外に出た脱力のイメージ。

第6章

実践編 ペンを持って描いてみよう!

どんな描き方のテクニックも、描いてみなくちゃ始まらない！この章では著者が実際にミニキャラを描くところを紹介します。あなたもぜひペンを取って、実際に手を動かしてみてください。真っ白な紙の上にミニキャラが生まれ、動き出す楽しさを感じてください。

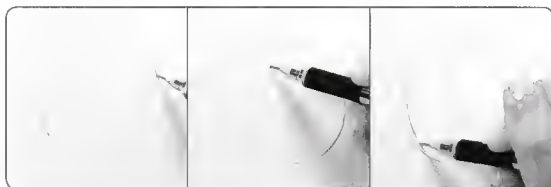
2.5頭身のキャラを描く ❶水着姿のポーズ

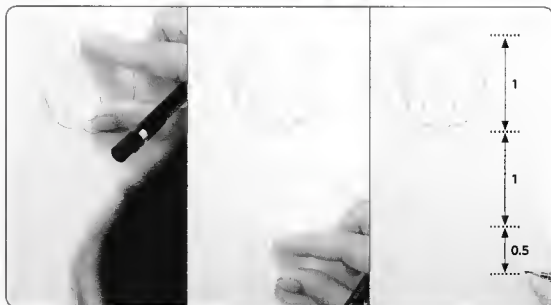
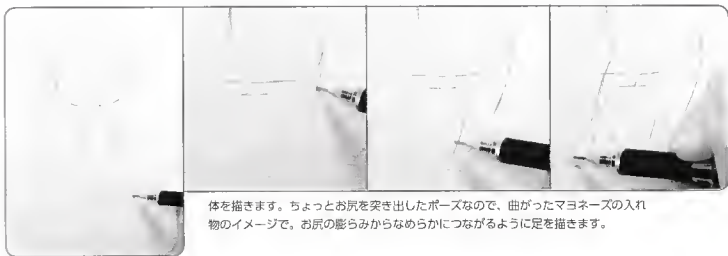
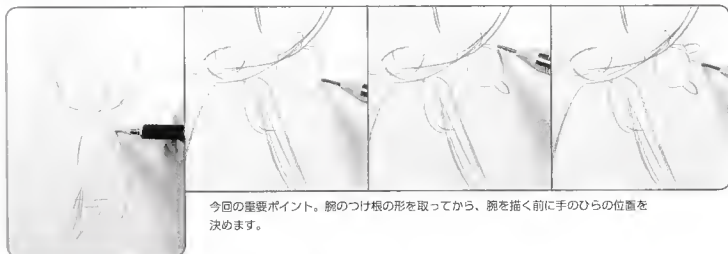
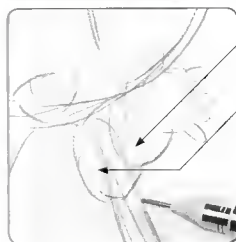
まずは基本となる2.5頭身のキャラから描いてみましょう。ここでは、明るい水着姿の女の子を描きます。

Point1 体のラインが見える水着姿

水着姿の女の子は体のラインが良く見えるので、服でのごまかしが効きません。服を描く前に、元になる素体をしっかり描くことが大切です。

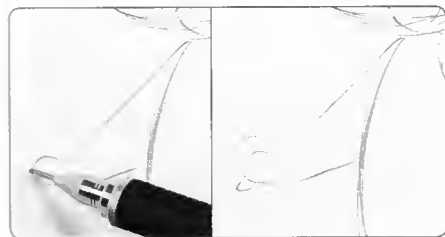
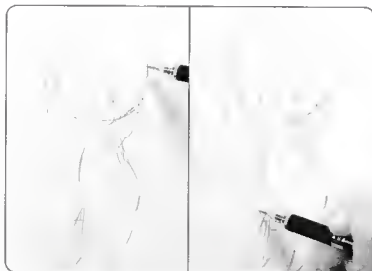
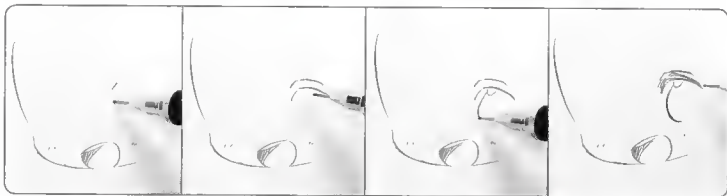
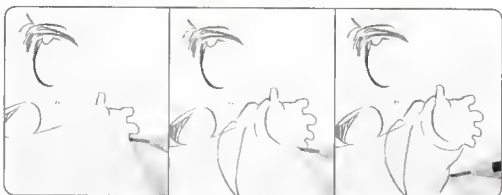
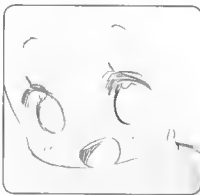
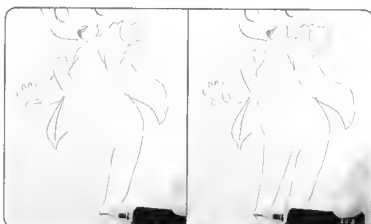
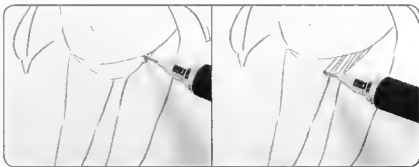
Point2 前に出した腕

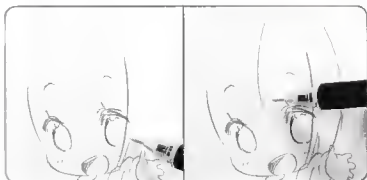
左腕は前に出しているので、長さが極端に短く見えます。最初に手のひらを描き、それから腕を描くと上手に形を取れます。

円を描き、顔の真ん中を通る線を引きます。

顔の半分より下に目のアタリを取ります。顔がほんの少し傾いているので、目のアタリも斜めになっています。

頭1個半の長さを指で測り、地面になる横線を引きます。

体を描きます。ちょっとお尻を突き出したポーズなので、曲がったマヨネーズの入れ物のイメージで。お尻の膨らみからなめらかにつながるように足を描きます。

今回の重要ポイント。腕のつけ根の形を取ってから、腕を描く前に手のひらの位置を決めます。

前腕

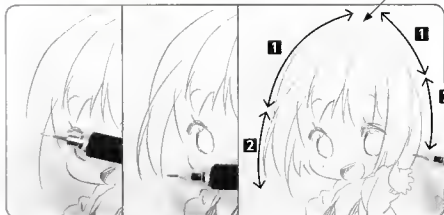
上腕

とても短く見えている腕を描きます。奥にあるもののほうがより短く見えるので、上腕より前腕を少し長く取るのがコツ。

素体の完成！

奥の腕は手首の部分で反るように描くことで、ポーズに表情をつけます。全体を整えて素体の完成。

髪や服を描き込みます。水着の上に羽織ったパーカーは肌にぴったりさせず、ふわっと動いたところを描くと活発な雰囲気が増します。

ここまで描いたアタリの上に新しい紙を重ねて、顔や表情を描いていきます。目は上まぶたの目頭から。下描きをなぞるのではなく、新しい表情を作るつもりで描きます。

表情を描き込んだら、一番手前にある手を最初に描きます。大きく開いた指がキャラの明るい性格や気持ちを表します。

腕にかかるパーカーのラインは、立体感を出す上でとても大切です。下描きの腕の形を包むようにパーカーを描き込み、下半身の形も取っていきます。

ビキニパンツはパーカーと異なり、体にぴったり添うよう描きます。

ミニキャラでも胸の膨らみはちゃんとわかるように描きます。
正中線（体の表面の真ん中を通る線）の左右にバランスよくビキニの布が来るように。

髪は外側ではなく、りんかくにかかる部分から束にして描いていきます。

完成!

つむじ

つむじから髪の流れができるように形を取っていきます。1は頭の形を包む毛の部分、2は頭の形から離れて流れる毛の部分。2段に分けて描くことで、ふわっとした髪の流れを演出します。

腕を前にした活発そうなポーズ、ふわりと羽織ったパーカー、やわらかく揺れる髪……。これらが組み合わさることで、女の子の明るい魅力がより伝わるイラストになりました。

2.5頭身のキャラを描く ❷振り向きのポーズ

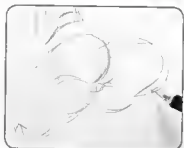
ミニキャラは体があまり動かなさそうですが、描き方しだいで多彩なポーズがつけられます。ここでは体をひねる振り向きのポーズを描いてみましょう。

Point1 首の動きで振り向きを表現

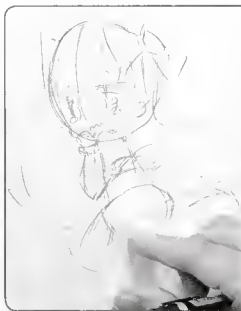
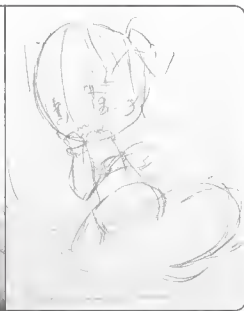
リアルな人体は肩や腰を動かして振り向きますが、ミニキャラの胴体はあまりひねることができません。そのぶん首を大きく動かして振り向きのポーズを表現します。

Point2 頭と体のバランスに気を配る

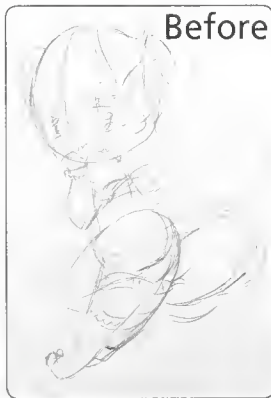
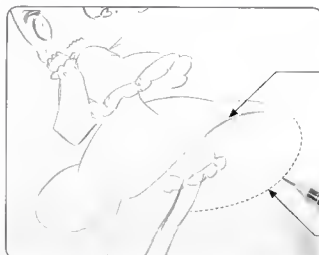
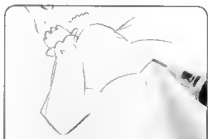
真っすぐ立ったまま振り向くより、ちょっとお尻を突き出すなどのポーズをつけるとかわいさが増します。半面、頭と体のバランスが崩れやすくなるので、アタリや素体の段階できちんとバランスを取ってから細部を描き込んでいきます。

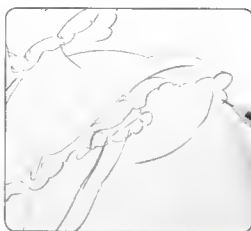
頭部を描き、その下に体のアタリを取ります。首で振り向きを表現するので、体はほとんどひねりません。マヨネーズの容器をひねるイメージをしなくても大丈夫。

下着（ドロワーズ）を描き、ボリュームあるスカートの形を取ります……が、どうもバランスが変。体と足が長く、間延びした感じになってしまいました。

いったん消して体のバランスを取り直します。

もう一度バランスを確認。2.5頭身の場合、体の長さは1頭身分より短くなります。

股下〜足の長さを確認。0.6頭身分くらいの長さで描きます。斜めになった足がつく場所に地面を描きます。

お尻を突き出しているので、逆「く」の字をイメージして体〜足もとまでの形を取ります。

スカートのすそは、ふわりとひるがえる様子をなめらかな曲線で描き、軽くレースの形を描き入れておきます。

体と足がコンパクトになって、まとまりが生まれました。右の失敗図と比べてみましょう。右図はバランスが悪くて今にもこけそう。描き直した図はバランスがよく、お尻もぷりっとしてキュートです。

新しい紙を上に重ねて仕上げていきます。体のパーツのうち、手前にある手、腕、肩を先に描きます。

スカートも一番手前のすそ部分から描きます。

肩を覆うケープ状の服を描きます。生地を体から少し浮かせるように形を取り、すそのフリルを描き込みます。

スカートのフリルは、外側の波になった部分の形を取ってから内側にシワを描き入れます。

スカートがひるがえる部分は、フリルのふちもきれいにつながるように気を配ります。

ふわっとした動きのある服装が描けました。

顔や髪を描き込みます。一番手前にあるリボンを先に描いてから、前髪の流れを作ります。「く」の字のポーズに合わせて、少し左に流れるように。

反対側のツインテールは毛先を、細い束と太い束に分けて表情をつけます。目に涙を浮かべながらも、ミニキャラらしい愛らしさを持った少女が描けました。

ツインテールにも動きをつけます。途中でひるがえるように、大きく外側にペンを運びます。

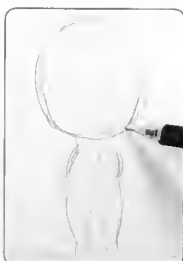
2頭身のキャラを描く ❶浴衣姿の立ちポーズ

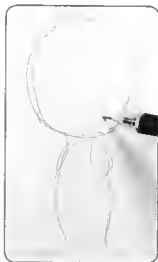
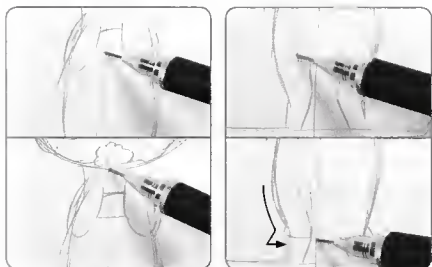
最もデフォルメ度の強い2頭身。まずは立ち姿から描いてみましょう。ここでは、ケモミミや浴衣といったアイテムで個性を演出します。

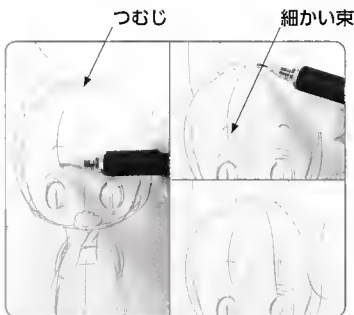
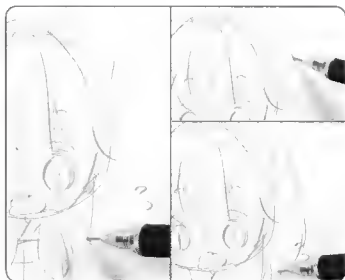
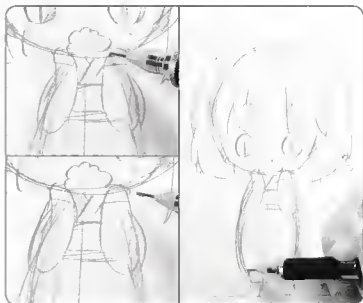
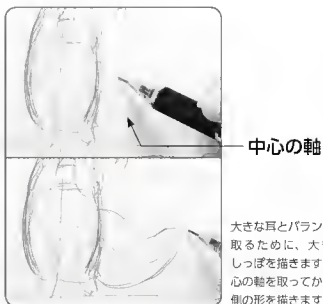
Point1 個性あるパーツのバランス

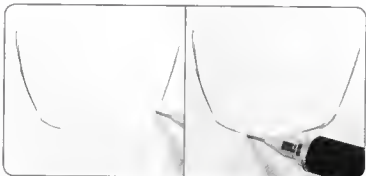
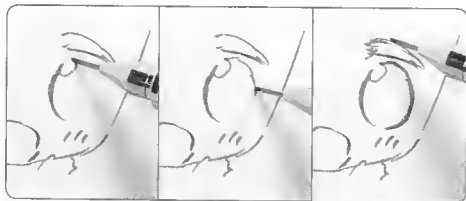
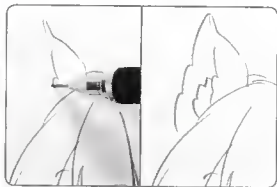
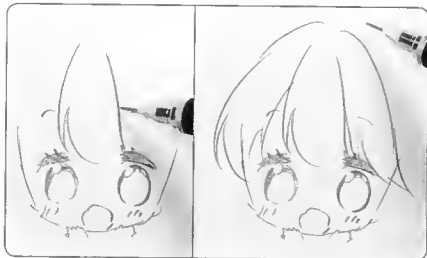
ケモミミは個性あるパーツなので大きく強調して描きます。ただし2頭身キャラは体が小さいので、そのままでは頭が重たそう。大きなしっぽを合わせて描くことでバランスを取ります。

Point2 浴衣のデフォルメ

浴衣姿を2頭身キャラの体型に合わせてデフォルメします。帯をかなり上の位置で締めたり、すその部分をちょっとふくらませて描いたり、実際の浴衣とは異なるディテールをプラス。

頭のアタリとなる円を描き、1頭身分下のところに地面のラインを引きます。「ハ」の字に上半身の形を取り、そこから内股に足を描きます。

前腕のアタリを取り、りんかくを描きます。2頭身キャラのあごは一番つぶれていることを意識して、お皿のようになめらかに。

目の位置を決めます。瞳と上まぶたを少し離して描くと、驚いたような目になります。その分瞳は気持ち小さめに描写。

浴衣を描きます。帯はリアルキャラよりかなり上の位置に。浴衣のすそは、はねさせると体の丸みが強調されて、デフォルメらしいかわいさが出ます。

チャームポイントである耳を大きく描きます（耳は頭身の計算に含まれません）。

頭のてっぺんのつむじから、前髪を降ろすように描きます。大きく3束に分け、少しだけ細かい束を加えます。

ツインテールは丸みを帯びてふわっとした形に。外側の形を先に決めてから毛先を描きます。

手の先は少し外側に反るように描いて、ほっぺに当てている様子を表現。ぷっくりした体のラインも整えていきます。

大きな耳とバランスを取るために、大きなしっぽを描きます。中心の軸を取ってから外側の形を描きます。

全身のアタリの完成。上に新しい紙を重ねて、アタリを透かして見ながら細部を描き込んでいきます。

りんかくの形を決め、ほっぺに添える手を描きます。ふにゃっとした口と赤くなったほっぺで、満面の笑みとは少し違ったニュアンスのうれしさを表現。

上まぶたを描いてから瞳を描き込みます。まぶたはかなり直線に近いカーブで。ちょっと離れた「ハ」の字を意識します。

前髪はやわらかな曲線でふわっと。耳は曲線を重ねて描くことで、もふもふっとした毛のニュアンスを出します。

つむじから流れる髪の形を描き終えたら、耳の後ろの結び目から流れるツインテールを描きます。ほっぺとの間にすき間があるのがポイント。毛束が驚きを含んだ表情に合わせてふわっと広がって見えます。

腕はちょっぴり外に反った形が大事。浴衣のそでも外に広げて表情をつけます。

浴衣のすそをはねさせて描きます。ミニキャラらしいデフォルメ表現の重要ポイントです。

浴衣のすそから足先をちょこんと出します。靴ではなくぞうりなので、鼻緒を描き加えます。

ちょっぴり驚いた照れの表情に、ふわふわの耳やしっぽ、ツインテールがよく合ったイラストに仕上がりました。

2頭身のキャラを描く ❷うずくまったポーズ

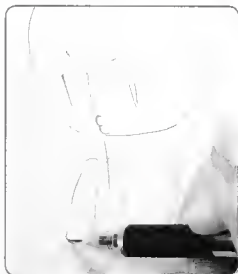
2頭身キャラは体が小さいので、体を丸めるポーズは難しそうに思えます。けれど体と手足の重なりをうまくとらえれば、うずくまって小さくなったポーズも描けます。

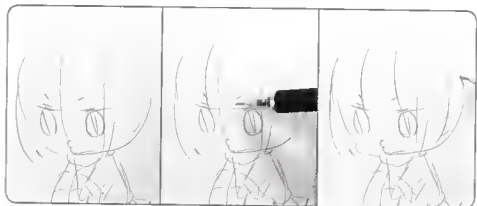
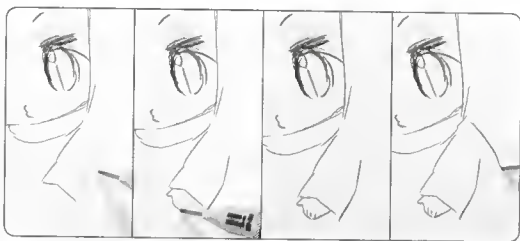
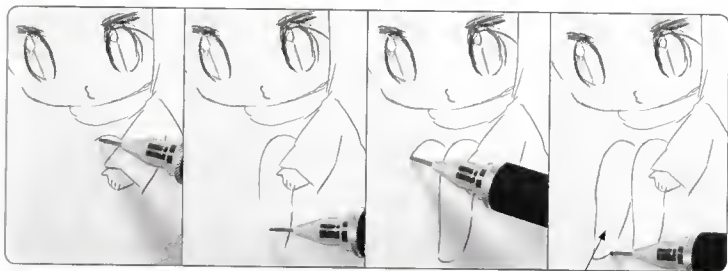
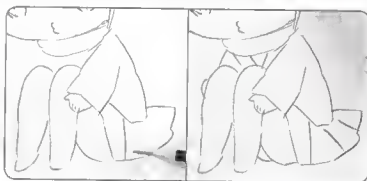
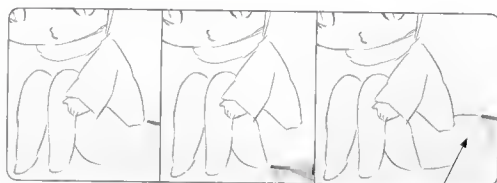
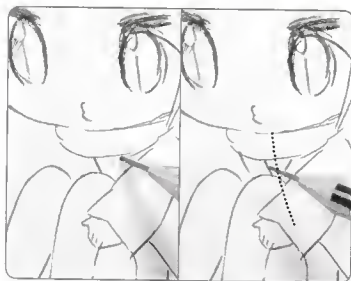
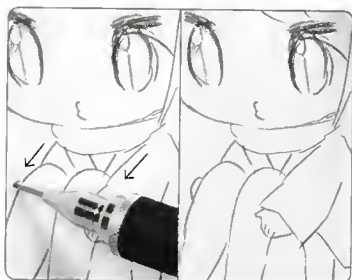
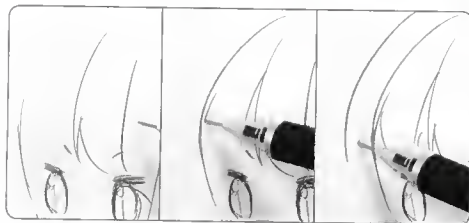
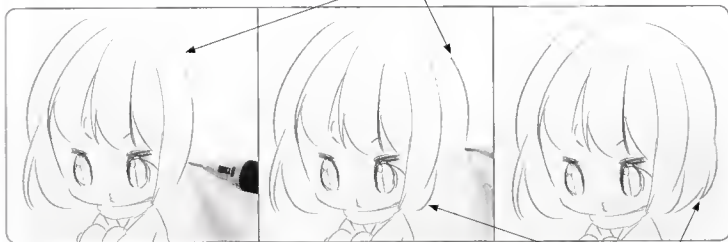
Point1 体を丸めたときの変化

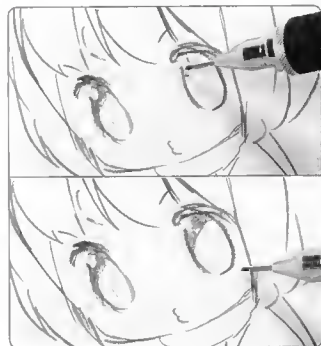
体を丸めると背中は丸くなり、肩は前に出て、首はちょっとすくめた感じになります。首が見えないミニキャラでも、頭の位置を前に出すことですくめた感じを表現するなど、変化をどう表すか考えて描きます。

Point2 手足の長さの調整

2頭身の人形やフィギュアを動かしてみるとわかりますが、2頭身キャラの手足の長さではひざをかかえるのが難しいものです。実際の長さより少し長く、それでいて自然に見えるようにデフォルメして描きます。

顔のアタリを取り、その下に0.6頭身くらいのサイズで体を描きます。首がちょっと前に出て見えるように、頭の真下ではなく少し後ろに体の形をとるのがコツ。

最初にひざの位置を決めて、そこから伸ばすように足を描きます。本来、2頭身キャラの足は0.4頭身分しかないはずですが、このポーズでは自然に見える範囲で長くデフォルメします。

足に比べて短い手を描き、太もものカーブに合わせて、めくれたスカートを描き込みます。

髪の形をざっくりと描き入れておきます。ここでいったん顔の様子を見て、「すねている印象が少ない」と気づきました。そこで目の位置を調整して下を向かせ、すねた感じを強調することに。

ここまで描いたアタリの上に新しい紙を重ね、細部を描き込んでいきます。手は全体の形を取ってから、割るように線を加えて指を表現します。

足は手前から先に描きます。丸くてなめらかなひざこぞうがキュートさのポイント。両足をきっちりそろえるのではなく、少しポーズを変えることで足もとに表情が生まれます。

むにっとしてかわいい太ももと、そこにかかるスカートを描き込みます。スカートのすそはお尻の下に巻き込んでしまうより、外に出ているほうがスカートらしく見えます。

ラフの正中線（体の表面の中心を通る線）に向かって、服のえりを描きます。

手前の腕と同じ角度になるように奥の腕を描きます。ひざに添えた手はちょんと丸みを描く程度に。

頭の丸みを意識して髪を描きます。2頭身キャラなので、髪の束は細かく割りすぎないほうが似合います。

つむじからの髪の流れと、毛先の髪の流れは分けて描きます。

ちょっと冷たい表情になってしまったので目を描き直します。瞳の形はほぼ同じで、上まぶたをカーブさせてぱっちり目に。

瞳の左上にハイライト（光の当たっている部分）を描き、影になる部分を塗りつぶします。

冷めた感じの目をぱっちり目に直すことで、すねているけれど愛らしさもあるポーズイラストが完成しました。

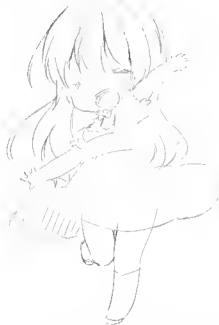
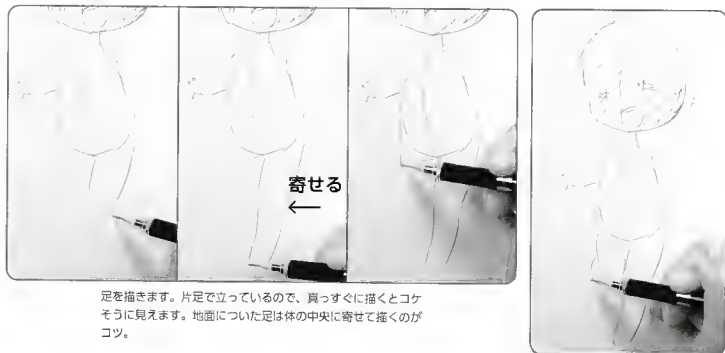
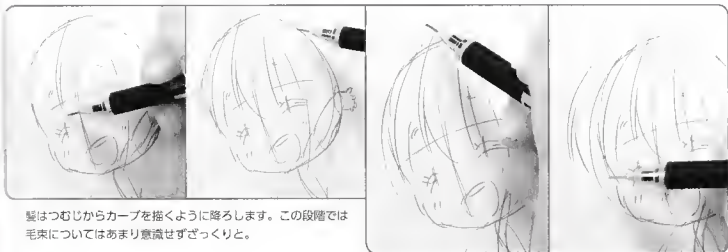
3頭身のキャラを描く ❶元気いっぱいなポーズ

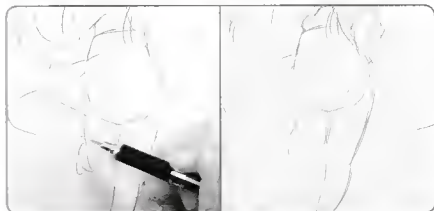
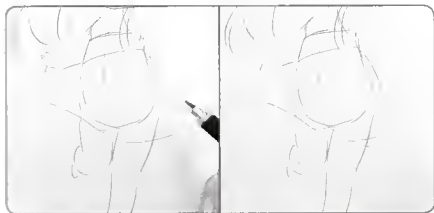
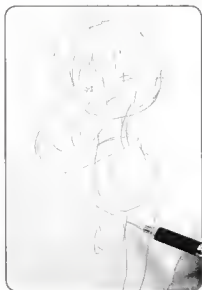
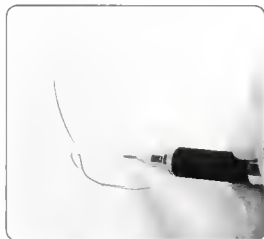
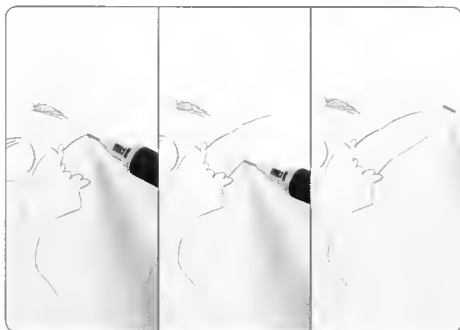
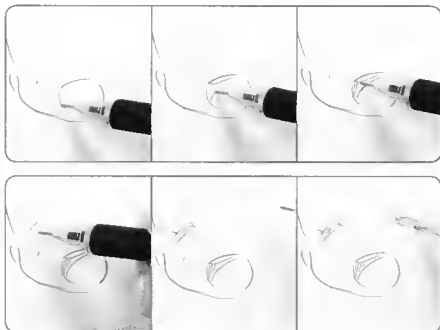
3頭身はミニキャラの中では手足が長いので、手足に思い切ったポーズをつけてあげると魅力的になります。

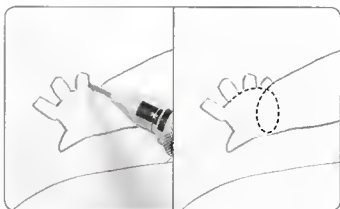
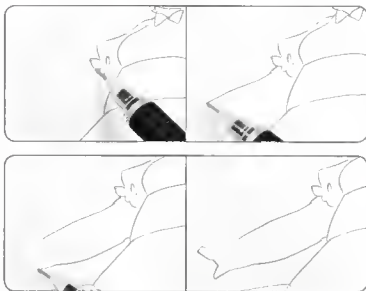
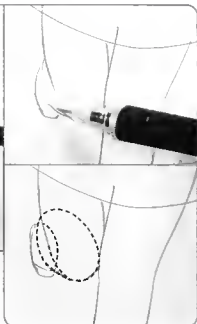
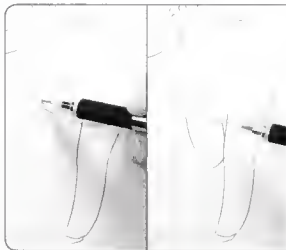
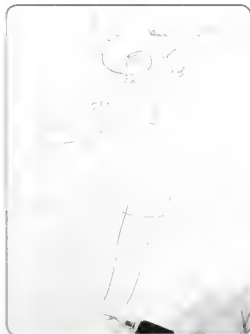
Point1 挙げた手の描写

ミニキャラが腕を挙げようとすると、大きな顔が邪魔になります。実際には挙げられませんが、マンガ的表現として自然に見えるよう描きます。

Point2 足のポージング

一方の足を跳ねさせると、元気な印象が加わります。ただし、そのまま描くとコケそうに見えるので、もう一方の足を体の中心に寄せて描きバランスを取ります。

3頭身の体は頭1個分。指で1頭身分を測って体を描きます。腕のつけ根にマルを描き、顔に重なるように挙げた腕を描きます。

足を描きます。片足で立っているので、真っすぐに描くとコケそうに見えます。地面についた足は体の中央に寄せて描くのがコツ。

髪はつむじからカーブを描くように降ろします。この段階では
毛束についてはあまり意識せずざっくりと。

元気なポーズに合わせて、後ろの髪を揺れるように描きます。
束をひるがえすように描くと動きが出ます。

スカートもひるがえっていると元気さがプラスされます。体の
前面の左右どちらかのすそがめくれるように描写。すその後ろ
のつながりを描くことも忘れずに。

新しい紙を重ねて、顔を描き込んでいきます。閉じた目は、リアルキャラなら下まぶたの位置に来るはずですが、ミニキャラでは瞳の中心の位置に描くとバランスが取れます。

そでのフリルからのぞく腕は真っすぐなラインで描かず、ひじの関節があることを意識して描写。

手のひらは最初に親指の形を取ります。残る指は小指のつけ根に向かうように描きます。

奥の手は、手の甲側が見えています。甲の部分が少し手首に隠れていると想定しながら描きます。

足を描きます。跳ねた足は、太もも部分にひざから下が隠れていることを意識します。

服の胸もと。最初にアウトラインを描き、そこにフリルを加えるように描きます。

明るさを表現するために、髪の動きをつけます。一度流れをへこませてから広げるように描き、仕上げます。

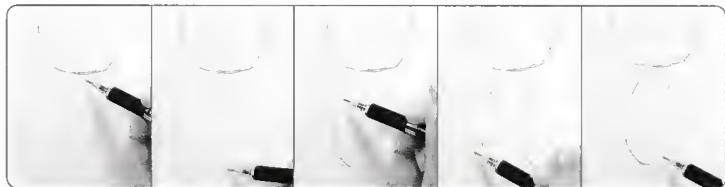
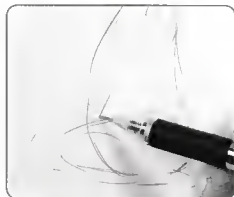
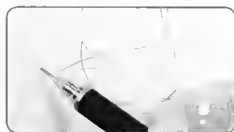
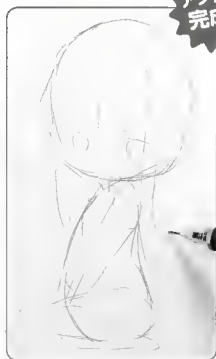
3頭身のキャラを描く ❷ぺたん座りのポーズ

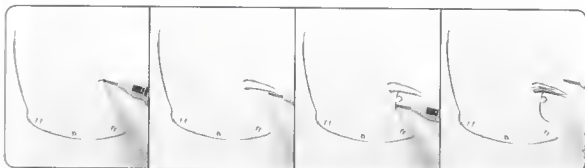
足の形をつかむのが難しい座りポーズに、3頭身でもチャレンジしてみましょう。ここでは、ぺたん座りでちょっとアンニュイな女の子を描きます。

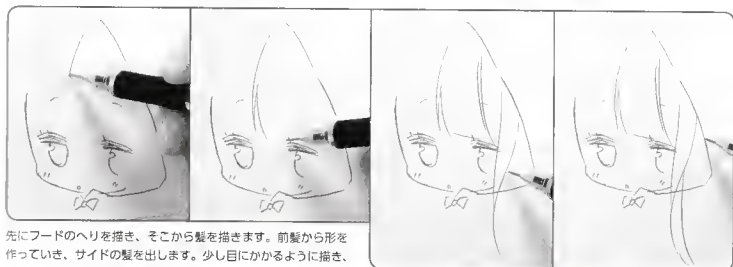
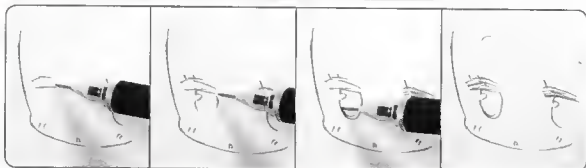
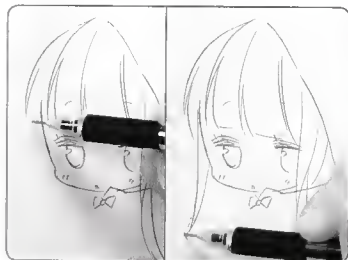
Point1 足の重なりをつかむ

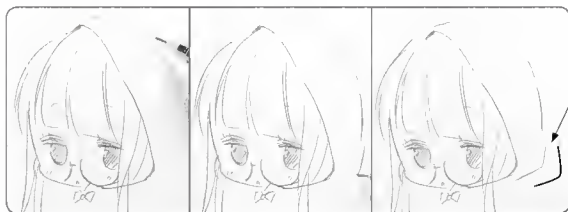
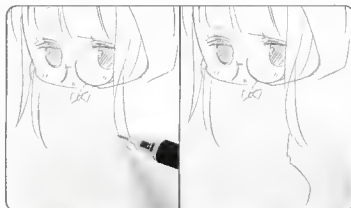
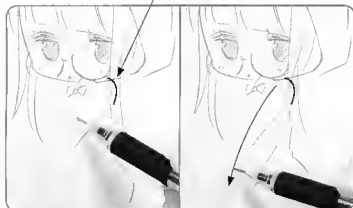
3頭身のミニキャラの短い足では、実際にぺたん座りをするのは困難。あくまで絵の表現として、足の重なりを違和感なく見せるようにします。手前の足から描き、奥の足を添えるように描きます。

Point2 上半身の姿勢

ひざをかかえる座りポーズは背中を丸く描きますが、このポーズでは背中をちょっと反らした感じに描くといじらしいかわいさが出ます。

頭の下、ちょうど1頭身分のところに地面の線を描きます。体を描き、太ももが地面に接するように描写。その上に重ねるようにしてひざ下を描きます。太ももとすねの厚みをあえて無視して描くのがコツ。

ぺたん座りだと伝わるように、奥の足を見せます。手前の足にそろえるようにひざこぞうを描きます。

アタリの完成!

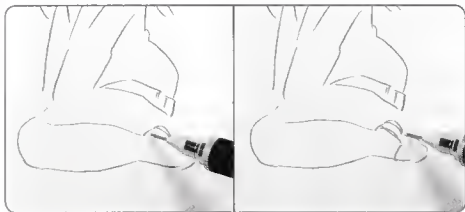
パーカーのフードは、頭の丸みに合わせてカーブした線で描きます。髪もざっくり形を取っておきます。

アタリの上に新しい紙を重ね、りんかくから目へと描き進めていきます。

ちょっぴり不機嫌そうなジト目は、横真っすぐに近い上まぶたの形で表現。上に描く眉毛の角度で、微妙に表情を変化させることができます。

先にフードのへりを描き、そこから髪を描きます。前髪から形を作っていき、サイドの髪を出します。少し目にかかるように描き、やわらかさを出すため髪をうねらせます。

奥の髪は前髪とは別に描きます。ここではやわらかい髪質を想定しているので、真っすぐ降ろしつつ毛先に少し動きをつけます。

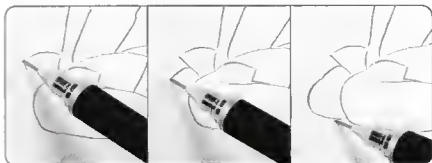
大きなチャームポイントであるメガネを描きます。目の邪魔にならないよう、目にかかる部分は線を描きません。大きめに描いて少しずらすのがコツ。

頭を包むようにフードの外側を描きます。最初から最後まで丸く包むのではなく、下で角になった部分を作るとフードらしくなります。

体の細部を描いていきます。最初に反った腰のラインを描写。

腰を反っているので、肩は内側に入らずやや後ろになります。
肩から腕を描いて太ももまで伸ばします。

奥の腕を描く前に胸を描きます。

奥の腕を、足と足の間に伸びるように描きます。パーカーのすそは、太ももに乗るようにカーブさせます。

足は手前にあるひざ下から描きます。真っすぐな棒ではなく、足首でちょっとくびれることを意識するとむっちりかわいい足に。

足に靴のディテールを加えます。3頭身なので、靴底もしっかり描きます。

スカートは、足の上に乗っていることを意識してカーブさせます。後ろのくしゃっとした部分はちょっと末広がりにするとスカートらしさが出ます。

少し広げる

奥の足に乗ったスカートを描いてから、ひざこぞうをそろえるように描きます。

髪のボリュームが多いので、もう少しフードから毛先が出ているほうが自然かも……ということで毛先を足します。フードのすき間や足首の下など、暗くなる場所に影を落として立体感を出し、完成です。

難しいアングルにも挑戦してみよう！

ミニキャラを描くのに慣れてきたら、ぜひ難しいアングルにもチャレンジしてみましょう。ここではキャラを見下ろすフカン、見上げるアオリを描く様子を見ていきます。

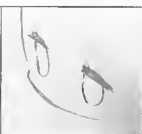
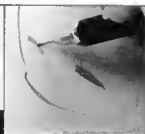
ぺたん座りのポーズをフカンで描く

P174で描いた、ぺたん座りの女の子を見下ろすアングルで描いてみましょう。ポイントは、頭・体・足の重なりを表現することです。

高いところから見下ろすと、頭が一番大きく手前に見えます。首、肩まわりは頭に隠れます。足は太ももの前面がよく見えます。これらをよく確認しながらアタリを取っていきます。

つむじ

頭はつむじの部分がよく見え、目や口などのパーツは下に集中します。フードも広く見えます。頭を覆うようにフードの形を取り、髪をざっくり描いてアタリの完成。

アタリの完成！

アタリの上に新しい紙を重ね、細部を描きます。目は標準アングルと異なり斜めに傾きます。先に両方の目の上まぶたを斜めに傾けて描き、瞳を描き込んでいきます。

見下ろしているので、前髪の流れも斜めに傾きます。フードはてっぺんの折り目部分が見えるよう描きます。

このアングルでは、太ももの間に置いた手が隠れずに見えます。体の正面に両方の手がくるように形を取ります。

ひざこぞうをくっつけた足を描き、広がったスカートのプリーツを描いて完成。

標準アングルと比べてみましょう。フカンのアングルで描くことで、ちょっぴり寂しげな印象が加わりました。

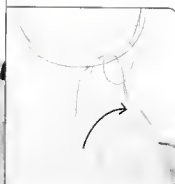
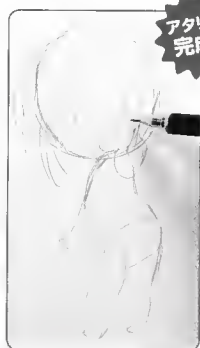
標準アングル

水着姿のポーズをアオリで描く

P154で描いた水着姿の女の子を、見上げるアオリのアングルで描いてみましょう。アオリでは頭が一番奥になることを意識します。

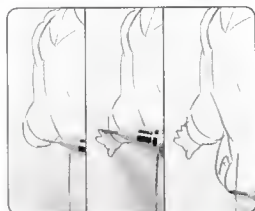
頭を描き、体のアタリを取ります。アオリなので、体は顔に少しかかるように描きます。

体が顔にかかる

伸ばした手は一番手前。顔にかかるように描きます。体のウエスト部分のアタリは、上を向いた弧になります。

アオリなので、足は一番手前に来て大きく見えます。丸みを帯びた筒を見上げるイメージで足を描き、表情や髪をざっくり描いてアタリの完成です。

新しい紙を重ねて、細部を描き込みます。手は親指と手のひらから描いて残りの指をプラス。腕の丸みに合わせて上着のラインを描き入れます。

あごの下が見えない

表情を描きます。アオリなので本来あごの下が見え、口とりんかくの間が空くはずですが、ここでは少し下を見ているポーズなので、あごの下が見えません。

ビキニは下の部分を上向きの弧で描くことで、アオリらしくなります。下半身は下腹部と股の部分がよく見えるアングルであることを意識して描きます。

右手は奥になるので、手前に伸ばした左手より小さく描きます。

お腹の膨らみに合わせて、下に弧を描くカーブでビキニパンツの線を描きます。

完成！

元気な女の子を見上げている印象のイラストが仕上がりました。特にビキニの部分にアオリの特徴が出ているので、標準アングルと見比べてみましょう。

標準アングル

How To Draw
MANGA